

Luiz Antonio Mestieri de Paula

**CRIAÇÃO DE UMA BÍBLIA DE ANIMAÇÃO VOLTADA A  
EDITAIS DE FOMENTO AUDIOVISUAL**

Projeto de Conclusão de Curso  
submetido(a) ao Curso de Design da  
Universidade Federal de Santa  
Catarina para a obtenção do Grau de  
em Bacharel em Design.  
Orientador: Prof. Me. Gustavo Eggert  
Boehs.

Florianópolis  
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Paula, Luiz Antonio Mestieri de  
Criação de uma bíblia de animação voltada a editais de  
fomento audiovisual / Luiz Antonio Mestieri de Paula ;  
orientador, Gustavo Eggert Boehs - Florianópolis, SC, 2016.  
102 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão. Graduação em Design.

Inclui referências

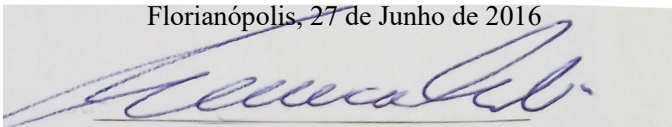
1. Design. 2. Fomento. 3. Curta-metragem. 4. Editais.  
I. Boehs, Gustavo Eggert. II. Universidade Federal de  
Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Luiz Antonio Mestieri de Paula

**CRIAÇÃO DE UMA BÍBLIA DE ANIMAÇÃO VOLTADA A  
EDITAIS DE FOMENTO AUDIOVISUAL**

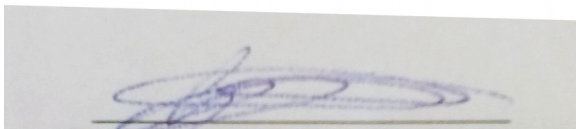
Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 27 de Junho de 2016

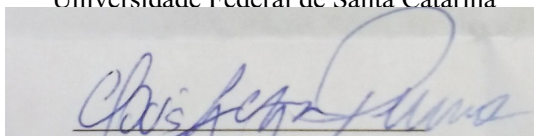


Prof. Luciano Patrício Souza de Castro, Dr.  
Coordenador do Curso

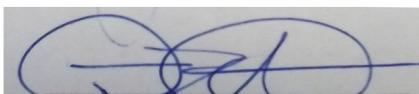
**Banca Examinadora:**



Prof. Gustavo Eggert Boehs, Me.  
Orientador  
Universidade Federal de Santa Catarina



Prof. Clóvis Geyer Pereira, Me.  
Universidade Federal de Santa Catarina



Prof. Wiliam Machado de Andrade, Me.  
Universidade Federal de Santa Catarina





## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus familiares, dedico o mais sincero dos agradecimentos, minha vida estaria incompleta sem o amor que tão sabiamente nutriram, em especial ao meu pai, Luiz Antonio, que com sua cotidiana presença, me manteve motivado.

E aos professores que me orientaram ao longo desses curtos anos. Apontando as pedras no caminho, tornaram o percurso mais prazeroso. Em especial ao meu orientador, o prof. Me Gustavo Eggert Bochs por sua assistência admirável.



## **RESUMO**

Por meio de editais, o governo federal estimula a criação de projetos audiovisuais em curta metragem, através de suas agências de fomento. Para este trabalho de conclusão de curso, buscou-se analisar editais referentes a criação de curtas metragens, para poder desenvolver uma bíblia de animação que contemplasse os requisitos presentes na maioria destas seleções, documentando o processo para futuras referências.

**Palavras-chave:** Fomento 1. Curta-metragem 2. Editais 3.



## ***ABSTRACT***

By public announcements, the Brazilian government encourages the creation of audiovisual projects through their development agencies. For this course conclusion work, we sought to examine announcements regarding the creation of short films, in order to develop a Pitchbook which embraced the requirements present in most of these selections and documenting the process for future reference.

**Keywords:** Fomentation 1. Short Film 2. Announcement 3.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Infográfico “Requisitos de Projeto” .....	29
Figura 2- Infográfico “Requisitos de Entrega” .....	32
Figura 3- Estátua Africana.....	43
Figura 4- Estátua da Deusa Gaia.....	43
Figura 5- Pintura Deusa Mãe.....	44
Figura 6- Grande Mãe.....	44
Figura 7- Conceito de Gaia, versão 1.....	45
Figura 8- Estátua de Gaia.....	45
Figura 9- Arte conceitual de Gaia.....	46
Figura 10- Peças de Bilros.....	47
Figura 11- Conceito das peças de Bilro.....	48
Figura 12- Arte conceitual da peça de bilro/aranha.....	48
Figura 13- Apanhador de sonhos.....	49
Figura 14- Padrão de Montanhas.....	49
Figura 15- Expressões de Gaia.....	50
Figura 16- Conceito retrabalhado da Terra.....	51
Figura 17- Referência Gruta Azul.....	52
Figura 18- Arte conceitual da Caverna.....	52
Figura 19- Expressões de Gaia.....	52
Figura 20- <i>Turnaround</i> de Gaia.....	53
Figura 21- Arte conceitual dos objetos de cena.....	54
Figura 22- Referência da Joia.....	54
Figura 23- Conceito da Joia da Inteligencia.....	55
Figura 24- Arte conceitual da dupla exposição.....	56
Figura 25- Arte conceitual do mapa refletido.....	56
Figura 26- Trecho do <i>storyboard</i> .....	57

Figura 27- Infográfico do orçamento.....	60
Figura 28- Cronograma do projeto.....	60
Figura 29- Página de número 10 da bíblia de animação.....	61





## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

ANCINE – Agência Nacional do Cinema

BNDES – Banco Nacional do Desenvolvimento

FPS – Frames por segundo

HD – High Definition

Secult – Secretaria de Cultura



## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>19</b>
1.1 POTENCIAIS RECURSOS.....	20
1.2 ESTRUTURA DO TRABALHO.....	22
<b>2. OBJETIVO.....</b>	<b>23</b>
2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	23
<b>3 JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>25</b>
<b>4. ANÁLISE.....</b>	<b>27</b>
4.1 CATEGORIA “ENVIO DA PROPOSTA DE PROJETO”.....	29
4.2 CATEGORIA “ENVIO DO PRODUTO”.....	31
4.3 ETAPAS DOS EDITAIS.....	32
4.4 <i>CHECKLIST</i> .....	34
<b>5. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>37</b>
5.1 DESENVOLVIMENTO.....	37
5.2 PRÉ-PRODUÇÃO.....	39
5.3 FORMATAÇÃO DA BÍBLIA.....	40
<b>6. EXECUÇÃO.....</b>	<b>41</b>
6.1 DESENVOLVIMENTO.....	41
6.2 PRÉ-PRODUÇÃO.....	52
6.3 FORMATAÇÃO DA BÍBLIA.....	57
<b>7. CONCLUSÃO.....</b>	<b>63</b>
<b>8. REFERÊNCIAS.....</b>	<b>65</b>
APÊNDICE A – Premissa e Outline.....	67
APÊNDICE B - Tratamento.....	68
APÊNDICE C - Roteiro.....	69
APÊNDICE D – Bíblia de Animação.....	73





## 1. INTRODUÇÃO

Segundo a ex-ministra da cultura, Marta Suplicy, o mercado audiovisual brasileiro pode ser visto como peça estratégica para cultura do país, promovendo inclusão social e fortalecendo a identidade nacional.(BRASIL, 2013).

Já como setor econômico, mantém relevância pela renda gerada.

De acordo com o estudo encomendado pela Motion Picture Association América Latina (2014), em 2009 o setor audiovisual adicionou R\$ 15,7 bilhões à economia federal, passando para R\$ 19,8 bilhões em 2013. Este valor indica que o setor foi responsável por 0,57% do PIB brasileiro, semelhante a setores como o têxtil e vestuário. Em 2012 o audiovisual gerou de forma direta, a produção de 110 mil empregos formais, correspondendo a 0,35% dos empregos no setor de serviços. Na criação de empregos, o setor rivaliza com outras áreas econômicas como o turismo, hotelaria e esportes.

Dada a relevância deste mercado, o governo brasileiro, ao longo dos anos, criou uma cadeia de instituições e métodos para o incentivo. Estas instituições de fomento audiovisual fornecem seus recursos a novos projetos, em sua grande maioria, através de editais. De forma estruturada, estas seleções públicas buscam escolher dentre as propostas enviadas, as que se adéquem melhor aos parâmetros de seleção empregados em cada edital.

O envio de uma proposta de projeto audiovisual precisa ser estruturado de acordo com as diretrizes que estão contidas no edital da instituição escolhida. A falha de estruturação ou a ausência de algum item requerido, podem levar ao indeferimento do projeto.

Neste trabalho de conclusão de curso, buscou-se analisar editais de fomento audiovisual referentes à criação de curtas metragem em animação. Esta análise tem como o objetivo, auxiliar na estruturação do envio da proposta, que será formatada através de uma bíblia de animação. Este documento descreve, através de imagens, ilustrações e textos, a temática do projeto para possíveis investidores. Sydenstricker (2012) afirma que:

De modo geral, a bíblia (...) deve explicitar o tema, a estética, o público-alvo e as estratégias comerciais (modelo de negócios) do programa que anuncia. Deve, da mesma forma, comprovar

através de perfis de personagens, indicações de cenários e sinopses de episódios e temporadas sua “arquitetura” dramática, ou seja, seu fôlego, o estofo do programa. Deve, ainda, apresentar desenhos bem finalizados, texto correto e enxuto e, quando for o caso, boa qualidade do traço do *storyboard*. (SYDENSTRICKER, 2012, p.2)

Sendo assim, uma bíblia de animação é o documento capaz de guiar a construção do conteúdo necessário à produção de uma animação, bem como, comunica a possíveis investidores, o conteúdo do projeto possivelmente produzido.

## 1.1 POTENCIAIS RECURSOS

Por meio da bíblia de animação, os proponentes poderão enviar propostas de projetos a editais de instituições de fomento audiovisual criadas pelo estado, fonte de potenciais recursos. Um primeiro exemplo, de ação de regulação e fomento na área do audiovisual, foi a criação da Agência Nacional do Cinema (ANCINE) em 2001. Por meio da Medida Provisória 2228-1, a agência tornou-se responsável por regular, fiscalizar e fomentar o mercado de cinema e audiovisual nacional. Sua abordagem de estímulo às produções dentro deste setor é por meio de editais e seleções públicas. Suas verbas são oriundas de mecanismos de incentivo fiscal que permitem a pessoas, físicas ou jurídicas, terem parte de seus tributos direcionados diretamente a projetos culturais sob a forma de patrocínio. Estes mecanismos são regulamentados pela Lei 8.313/91 (Lei Rouanet), pela Lei 8.685/93 (Lei do Audiovisual) e pela Medida Provisória 2.228-1/01. (ANCINE, 2015).

No que diz respeito ao estímulo que a ANCINE proporcionou para a categoria de animação, segundo o documento Plano de Diretrizes e Metas para o Audiovisual (2013), desenvolvido pela própria agência, foram realizados entre os anos de 2004 a 2011, oito longas metragens em animação, com planos para alcançar uma meta de produção de dez longas metragens por ano, até o ano de 2020. (BRASIL, 2013).

Outra política de estímulo ao setor audiovisual foi o desenvolvimento do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), criado através da Lei 11.437/06. Sendo um marco na política pública de fomento, o FSA inova devido a sua abrangência onde seus recursos podem ser aplicados, uma vez que busca a ampliação e diversificação da



infraestrutura de serviços relevantes a área como a distribuição e comercialização dos produtos audiovisuais.

O Fundo Setorial Audiovisual auxilia no fomento da animação na medida em que algumas de suas linhas de financiamentos investem na produção de longas metragens e na criação de obras seriadas, podendo serem realizados através da animação. Em 2010, por exemplo, o FSA investiu nas séries animadas *Meu Amigãozão*, do estúdio 2D Lab e *Caco e Dado*, da produtora BossaNovaFilmes. (BRASIL, 2012).

O Banco Nacional do Desenvolvimento (BNDES) pode ser visto como outra entidade responsável pelo estímulo a produções audiovisuais, atuando nesta área a partir de 1995. Desde então a instituição já financiou 384 projetos cinematográficos, somando um total de R\$ 154 milhões investidos, tornando-o o segundo maior patrocinador do cinema nacional. (BNDES, 2015).

Desde o ano de 2005, o BNDES vem investindo em obras seriadas de animação como a série *Peixonauta* da TV Pinguim. Sua ação de fomento mais recente, reside no lançamento do edital BNDES Cinema 2016 que, entre as categorias contempladas, serão escolhidos cinco projetos de curta metragem em animação, com prêmio no valor de duzentos mil reais. (BRASIL, 2016).

Além das iniciativas diretamente exercidas pela união, existem as Secretarias da Cultura (Secult), órgãos estaduais responsáveis por preservar e promover a cultura produzida em suas regiões. Apesar de sua operação variar de estado para estado, estas secretarias, eventualmente, abrem inscrições em editais de financiamento para a produção audiovisual. Estas produções, podem ser obras de ficção, documentário ou animação.

Por meio dessas instituições e iniciativas, o governo brasileiro busca incentivar a produção audiovisual nacional. De modo a garantir a lisura do processo de financiamento das obras, estes recursos são disponibilizados, na ampla maioria, por meio de editais. Portanto, no intuito de fazer uso de tais recursos, é necessário conhecer a natureza de tais editais. De modo geral, estes processos exigem que os proponentes do projeto apresentem de maneira estruturada elementos que descrevem a natureza do produto audiovisual e detalhem como será sua estratégia de execução.

## 1.2 ESTRUTURA DO TRABALHO

Este trabalho de conclusão de curso trata da elaboração de um projeto de curta metragem em animação com vistas à apresentação formal e aos critérios de seleção presentes de editais das instituições de fomento que compõem a referida cadeia de apoio ao setor audiovisual.

O conteúdo do restante deste trabalho está disposto da seguinte forma: o capítulo 2 trata dos objetivos do projeto; o capítulo 3 justifica a temática e abordagem escolhidas; o capítulo 4 traz uma análise de editais de fomento de obras audiovisuais de animação; o capítulo 5 detalha os procedimentos metodológicos comuns a criação de animações e sua relação com a preparação de materiais para editais de fomento; o capítulo 6 trata da efetiva criação dos materiais necessários a produção de uma animação com vistas a adequação a editais de fomento; e, por fim, o capítulo 7 traz as conclusões resultantes do desenvolvimento deste trabalho de conclusão de curso. Além disso, encontram-se, ao final deste trabalho as referências que permitiram sua criação e um apêndice com materiais complementares ao conteúdo deste trabalho.

## **2. OBJETIVO**

Criação de uma bíblia de animação, para um projeto de curta metragem animado em computação gráfica 3D, adequada aos editais de fomento do governo brasileiro.

### **2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Sistematizar os requerimentos de editais de fomento cultural.
- Criação de uma narrativa para o desenvolvimento de um modelo de proposta.
- Criação de conceitos de personagens e cenários, de acordo com a narrativa estabelecida.



### 3. JUSTIFICATIVA

A produção de uma animação é um trabalho oneroso e que, na maior parte dos casos, exige a colaboração de uma equipe para agilizar e facilitar a entrega da obra. Constantemente os realizadores buscam também, entregar um produto de qualidade adequada, cativando a plateia e gerando respostas positivas sobre o filme produzido.

Animação é, usualmente, um esforço de grupo, e cada um tem o estímulo de constante interação, ambos competitivos e cooperativos (onde são vivenciadas), todas as tensões e ansiedades, premiações e o estímulo da produção em grupo. (WILLIAMS, 2009, p. 23)

Portando é presumível que, para se obter um grau de qualidade compatível com as expectativas do mercado, além dos realizadores possuírem a habilidade técnica necessária, é crucial que o projeto de animação possua recursos financeiros. Estes recursos serão usados para trazer à vida a animação, sendo alocados em pontos estratégicos, como por exemplo: contratação de funcionários; compra de materiais e equipamentos; obtenção de softwares; geração de material promocional, entre outros.

No Brasil, legislações federais e estaduais regulam e cotizam o espaço em mídias, bem como disponibilizam, por meio de agências e outros órgãos, recursos para fomento audiovisual. Estes recursos oriundos de editais estão, sazonalmente, disponíveis para serem empregados em produções, desde que seus realizadores saibam atender aos pré-requisitos na hora da inscrição. Compreender o processo seletivo das instituições, e de que forma as propostas devem ser formatadas, pode auxiliar no deferimento do projeto.



#### 4. ANÁLISE

Para criar os materiais necessários à submissão do projeto de uma peça audiovisual aos diferentes órgãos de fomento estatais brasileiros, uma série de pré-requisitos devem ser preenchidos. Salvo exceções, estes pré-requisitos são publicados em editais.

Neste capítulo serão analisados os editais das instituições de fomentos audiovisual para a categoria de criação de curta metragem. Quanto a técnica da produção, os editais permitem três classes referentes a projetos em curta metragem: animação, documentário e ficção, sendo “animação” a escolhida para este trabalho. Assim, foram encontrados 7 editais que preenchiam plenamente os pré-requisitos desta análise.

Esta análise tem como objetivo encontrar os requisitos presentes nos editais, a fim de que a inscrição do projeto, a ser confeccionado, não seja indeferida por falhas de preenchimento ou formatação dos materiais referentes a proposta.

Os editais analisados são oriundos dos órgãos e agências responsáveis pelo fomento audiovisual e foram encontrados em seus respectivos sites. Foram selecionados editais publicados entre 2013 e 2015, com vistas a contemplar um material pertinente a uma legislação tão atual quanto possível: os editais selecionados pertenciam às três esferas de poder executivo (municipal, estadual e federal). A Tabela 1 contém a lista dos editais avaliados:

**Tabela 1: Lista de Editais**

<b>EDITAL</b>	<b>ANO</b>	<b>VALOR DO PRÊMIO</b>
Edital de Apoio à Produção de Curta-Metragem (Ministério da Cultura)	2013	R\$ 70.000, 00
Edital de Seleção de Projetos nº 019 (Secretaria de Cultura do Estado do Espírito Santo)	2015	R\$ 75.500,00
Edital PROCINE 01 Cuiabá (Secretaria Municipal de Cultura, Esporte e Turismo)	2015	R\$100.000,00
Prêmio Catarinense de Cinema (Fundação Catarinense de Cultura)	2013/2014	R\$ 120.000,00
Prêmio Estímulo de Curta-Metragem (Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo)	2014	R\$ 80.000,00
Programa de Fomento ao Audiovisual Carioca – Viva o Cinema (Distribuidora de Filmes S/A - RIOFILME)	2015	R\$ 80.000,00
VIII Prêmio FUNCINE de Produção Audiovisual “Armando Carreirão” (Prefeitura Municipal de Florianópolis)	2014	R\$ 50.000,00

Os referidos editais foram avaliados quanto ao material necessário para a submissão de projeto de animação. Cada um desses materiais foi anotado, de acordo com a sua natureza e definição para, posteriormente analisar-se a recorrência dos mesmos como métrica de sua relevância. O resultado desta análise é o que se apresenta nos itens a seguir.

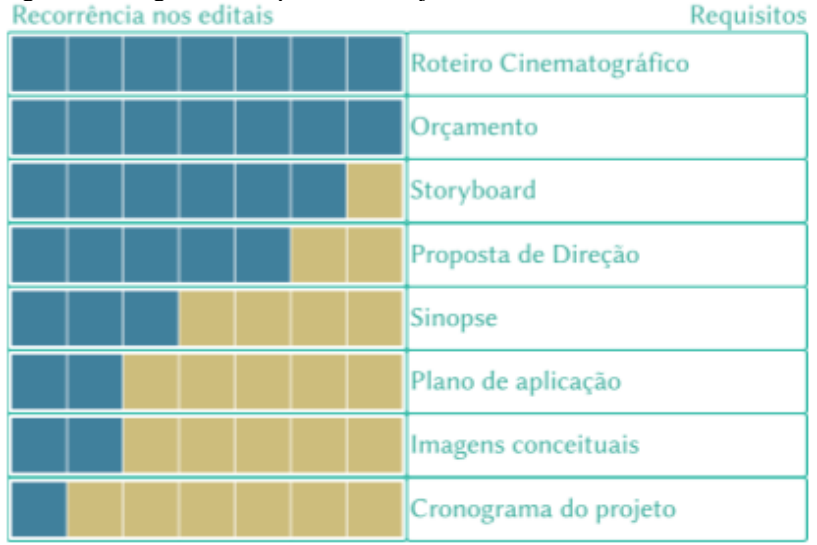


4.1 CATEGORIA “ENVIO DA PROPOSTA DE PROJETO”

Para certificar que a banca examinadora será capaz de compreender e, portanto, julgar as propostas de projetos enviadas pelos diversos proponentes, estão contidos nos editais uma lista de elementos que servirão à função de esclarecer aos jurados do que se trata o produto audiovisual e como este será executado. Tais elementos, como o roteiro, *storyboard* e orçamento, consistem no material necessário à inscrição, apenas no que se relaciona ao envio “da proposta de projeto”, e devem ser entregues no ato da inscrição, podendo acarretar a desclassificação, caso um ou mais elementos estejam faltando.

Em relação aos conteúdos tabulados para o envio da proposta, o infográfico contido na Figura 1, exemplifica a recorrência de cada um dos itens encontrados nos sete editais analisados:

Figura 1 – Infográfico “Requisitos de Projeto”



Fonte: do autor

Como é possível observar na figura 1, o roteiro cinematográfico é um item de grande importância já que é um dos elementos nos quais os jurados irão se basear para o julgamento da proposta e, portanto, é requisitado em todos os editais estudados. Vale apontar que cinco editais pediram dos proponentes que o roteiro tivesse o registro na Fundação Biblioteca Nacional.

A exigência do envio do *storyboard* aparece em seis dos sete editais analisados. Demandando dos participantes, o envio dos desenhos, correspondente a, no mínimo, um minuto de duração da animação. Dois, dentre os sete editais permitiram que, ao invés do *storyboard*, os inscritos enviassem dez imagens que ilustrassem o conceito estético do curta metragem.

Em cinco editais, os proponentes precisavam detalhar a linguagem a ser utilizada no projeto, através de um documento denominado “Proposta de Direção”. Este relato escrito apresenta aos jurados os procedimentos estilísticos e/ou estéticos a serem utilizados pelo diretor.

Outro item citado em todos os editais foi o orçamento. É através do orçamento que os participantes adéquam os gastos, referentes a produção do projeto, ao montante do prêmio a ser concorrido. Um orçamento fora dos limites implica na desclassificação do projeto, portanto, o correto preenchimento deste item é de alta importância. Já o “Plano de Aplicação”, solicitado em apenas dois dos editais, é uma tabela que descreve os recursos a serem alocados durante cada fase do projeto (pré-produção, produção e pós-produção).

O cronograma da produção é um item pouco solicitado, foi encontrado em apenas um edital. O que não isenta o proponente do cumprimento do prazo final de entrega. Todos os editais estipulam uma data limite do encerramento do projeto, momento no qual deverá ser entregue o produto final (item 4.2). Cinco dentre os sete editais deram o prazo de doze meses para a conclusão da animação, enquanto um deles delimitou dez meses e o último, seis meses.

Os elementos mencionados nesta categoria, serão exemplificados, quanto a sua natureza, no Capítulo 5 (Procedimentos Metodológicos).

Além dos conteúdos em si é importante que o candidato observe as regras formais da submissão de seu projeto, uma vez que estas, quando especificadas, têm caráter eliminatório. Três dos editais analisados estabelecem regras claras para o despacho dos documentos;

apesar de que, entre estes mesmos, não foi encontrado um padrão de formatação. Por exemplo: enquanto que no edital “Prêmio de Estímulo de Curta-Metragem”, o material expedido precisava ser entregue em folhas A4 fixadas por um grampo, no “Edital de Seleção de Projetos nº 019”, o envio só poderia ocorrer através de CDs não regraváveis. O restante dos editais não especificava a forma do material a ser enviado, instruindo apenas a anexação dos documentos aos formulários de inscrição. Contudo, para o envio da proposta, o anonimato é característica comum: em todos os editais, o material referente ao projeto de animação não poderia ter nenhuma menção ao proponente, com a penalidade de desclassificação. Esta medida visa a isonomia do processo de avaliação.

#### 4.2 CATEGORIA “ENVIO DO PRODUTO”

Os editais de fomento buscam garantir que, caso a proposta de curta metragem enviada pelo proponente seja selecionada, sua realização ocorra dentro do prazo e o resultado seja de qualidade. Para tanto, são definidas nestes documentos as características técnicas do produto final, não fazendo parte do conteúdo necessário à etapa de submissão inicial do projeto. É importante observar, no entanto, que estas características impactam as escolhas técnicas e artísticas do filme; tendo, portanto, reflexo no projeto a ser submetido.

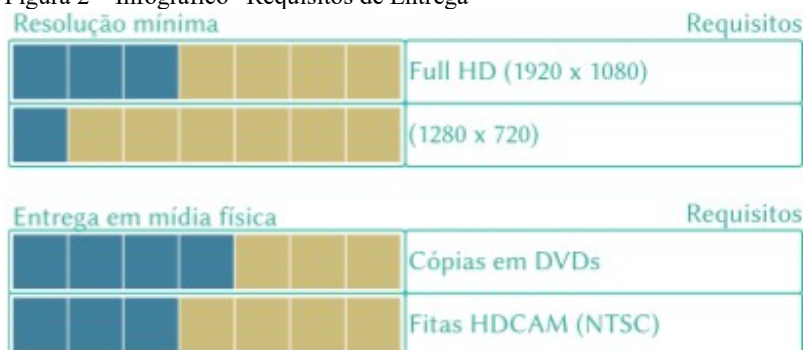
Primeiramente, no que diz respeito a duração do curta metragem, três editais pedem que o projeto não exceda quinze minutos de duração, enquanto dois permitem uma produção maior de vinte e cinco minutos. Vale ressaltar que, segundo a Medida Provisória Nº 2.228-1 sob a Lei Nº 10.454, a obra audiovisual de curta metragem é aquela cuja duração seja igual ou inferior a quinze minutos.

Outras características técnicas mencionadas incluem a resolução mínima da proposta: três editais exigem que a produção seja realizada em *Full HD*, o que significa que o vídeo precisa ter 1920 x 1080 pixels de resolução, embora apenas um edital tenha permitido a produção em uma resolução ligeiramente menor, de 1280 x 720 pixels.

Para o suporte de entrega da animação, quatro dos sete editais pedem que seja feito em DVDs, enquanto que três, exigem também, o envio do curta em fitas HDCAM em padrão NTSC. Esta exigência do envio em formato de fita, vale ressaltar, foi encontrada até mesmo no edital divulgado mais recentemente, o Edital PROCINE 01 Cuiabá, de

2015. Estas informações podem ser visualizadas no infográfico contido na Figura 2.

Figura 2 – Infográfico “Requisitos de Entrega”



Fonte: do autor

Dois editais determinaram o envio de imagens de cunho promocional junto com a entrega final. Um, dentre os sete editais, tornou pré-requisito que a produção do curta metragem, já levasse em conta, os custos envolvidos para a acessibilidade da animação, ou seja, o desenvolvimento da legendagem descritiva, áudio-descrição e o uso da Linguagem Brasileira de Sinais.

### 4.3 ETAPAS DOS EDITAIS

Quanto aos procedimentos de envio e análise dos projetos, os editais costumam ser divididos em diferentes etapas, sendo a primeira delas o envio dos documentos no momento da inscrição. Nesta fase inicial de envio, os proponentes precisam preencher todas as informações de forma correta, causando a desclassificação caso aja alguma inconsistência ou omissão de algum dado, enviando toda a documentação via correspondência. É válido apontar que nestes editais é costumeiro haver um prazo para que os proponentes possam verificar os dados enviados por outros candidatos e contestá-los.

Em seguida, a comissão organizadora averiguará a veracidade das informações contidas na inscrição, assim como, se está presente todo material referente ao projeto de animação (roteiro, *storyboard*, orçamento, etc), recebendo assim, a “habilitação preliminar”, permitindo

que a proposta possa ser avaliada por uma comissão julgadora. Caso o material entregue fuja da estruturação, ou formatação definida no edital (como, por exemplo, ser entregue em folhas A4 numeradas), a proposta correrá o risco de ser desclassificada.

Escolhida pela própria instituição de fomento, a comissão julgadora é formada por pessoas de notório conhecimento na área do audiovisual e serão responsáveis por classificar os projetos em uma lista em ordem decrescente. Os critérios de avaliação desta banca costumam ser, em maior ou menor recorrência, em número de três: originalidade e inovação, viabilidade técnica do orçamento proposto e capacidade de realização do proponente. São exemplos de editais que dispõe destes três critérios, os editais 2, 5 e 7 da Tabela 1.

Esta lista é criada para a eventualidade de que algum dos projetos selecionados venha a ser posteriormente desclassificado, ou ainda, para o caso de seus autores não estarem aptos a receberem os prêmios. Nestes casos os classificados subsequentes são contemplados com a premiação. Outra etapa presente entre três, dos sete editais, consiste em uma defesa oral do proponente sobre a comissão julgadora. Esta é uma apresentação com dez minutos de duração sobre o projeto, podendo a banca fazer perguntas durante mais dez minutos. É permitido ao proponente utilizar-se de recursos visuais em sua defesa (apresentação em *slides* ou o uso de imagens por exemplo).

Esta defesa oral, pode ser encarada como sendo, nada mais que um *pitching*. O *pitch*, consiste de uma apresentação de um projeto realizada para prováveis investidores. Espina (2012) define o pitch da seguinte forma:

O pitch é uma apresentação sumária de 3 a 5 minutos com objetivo de despertar o interesse da outra parte (investidor ou cliente) pelo seu negócio, assim, deve conter apenas as informações essenciais e diferenciadas. O pitch deve tanto poder ser apresentado apenas verbalmente quanto ilustrado por 3 a 5 slides. [N]ão existe fórmula universal, pois cada investidor tem um interesse distinto, assim, é possível que [o proponente] tenha de elaborar [duas] ou [três] versões do seu pitch para apresentar[,] conforme o perfil do ouvinte. (ESPINA, 2012)

Definidos os ganhadores, o proponente deverá enviar uma nova lista de documentos para que se possa assinar o contrato com a instituição de fomento. O contrato garante que o órgão governamental, responsável pelo edital, repassará os recursos financeiros e o proponente entregará o produto final dentro do prazo estabelecido.

Em cada uma destas fases (inscrição, habilitação preliminar, seleção final e contratação). É interessante apontar, que os interessados possuem o direito a recursos (respeitando-se os prazos de envio dispostos nos editais) caberá as comissões se mantêm sua decisão ou a retificam.

#### 4.4 CHECKLIST

Depois deste levantamento, os itens analisados foram organizados em uma lista de acordo com sua recorrência, como visto na figura 1. Esta lista ajudará na construção da bíblia da animação, indicando quais pontos, durante a fase de execução, devem ser priorizados, ajustando o cronograma ao longo do projeto para que possam ser finalizados.

- Orçamento (7 entre 7)
- Roteiro (7 entre 7)
- *Storyboard* (6 entre 7)
- Proposta de Direção (5 entre 7)
- Sinopse (3 entre 7)
- Apresentação para a defesa oral (3 entre 7)
- Imagens conceituais (2 entre 7)
- Imagens promocionais (2 entre 7)
- Plano de aplicação (2 entre 7)
- Cronograma do projeto (1 entre 7)

Para este trabalho de conclusão de curso, o material necessário ao envio de uma proposta será desenvolvido para a confecção de uma bíblia de animação, baseando-se no edital Prêmio Catarinense de Cinema (Fundação Catarinense de Cultura), por dois motivos: Primeiro, porque os editais estaduais e municipais pedem que seus proponentes e uma certa porcentagem da equipe que realizará o projeto (de acordo com cada edital) residam na região onde atua a agência de fomento que concebeu o edital. Logo, estando o autor e a agência de fomento, localizados no estado de Santa Catarina, esta foi uma escolha natural.

Segundo, porque é o edital que concede o maior prêmio, o que permite a criação de um conteúdo de melhor qualidade.

Esta bíblia conterá elementos conceituais produzidos durante as fases de desenvolvimento e pré-produção (Capítulo 5), assim como necessitará da confecção de objetos exclusivos ao edital, como o cronograma, proposta de direção, orçamento, etc. Todos os itens necessários a sua confecção podem ser encontrados no item 5.3 (Formatação da Bíblia).

Portanto, com o edital selecionado, é possível determinar as características que a proposta precisará ter, uma vez que estão contidas no edital escolhido. O orçamento do projeto, por exemplo, será desenvolvido sob o valor de cento e vinte mil reais e seu cronograma poderá ter um limite de realização de até doze meses. No que tange as características técnicas, o projeto de animação será planejado em Full HD, com uma taxa de 24 fps, não excedendo 15 minutos de duração.





## 5. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Como resultado final deste trabalho de conclusão de curso, espera-se desenvolver uma bíblia de animação, cujo conteúdo são os elementos exigidos em editais de fomento audiovisual, referentes ao envio da proposta. Para a confecção da bíblia, certos itens como o roteiro, *concept* de personagens e elementos de cena foram criados, utilizando-se para isso, o método apresentado no livro *Producing Animation*, escrito por Winder e Dowlatabadi (2011).

Este método apresenta o suporte necessário ao desenvolvimento de uma animação. Nele o processo é dividido em quatro momentos: desenvolvimento, pré-produção, produção e pós-produção. Muito embora esteja voltada principalmente à concepção de um longa metragem, este método pode ser empregado também à criação de um curta metragem, já que as etapas são as mesmas, mudando apenas o tamanho da equipe, os gastos envolvidos e o tempo necessários para a realização da obra.

Contudo, o objetivo deste trabalho não é entregar uma animação finalizada, mas sim, gerar material para a confecção da bíblia de animação. Serão descritas, portanto, as fases de desenvolvimento e pré-produção. Estas são as etapas que contemplam a realização dos itens necessários ao preenchimento da bíblia, vistos anteriormente no *checklist* (item 4.4). Por fim, uma terceira etapa foi acrescida a metodologia escolhida, referente a confecção da própria bíblia e sua adequação às regras do edital escolhido (item 5.3).

### 5.1 DESENVOLVIMENTO

Segundo as autoras Winder e Dowlatabadi (2011), a fase de desenvolvimento pode ser entendida como o momento em que a fundação criativa do projeto é transformada em material escrito e visual. Isto significa que a narrativa do projeto começará a ser definida combinando a caracterização dos personagens. É neste momento em que os realizadores precisam determinar, caso os editais em que eles estejam se inscrevendo já não tenha definido, o público-alvo do projeto junto com a faixa etária e o formato final da entrega.

Nesta etapa, as autoras definem a realização dos seguintes itens:

- a) **Sinopse** – Resumo do projeto, habitualmente descrito em menos de 15 linhas.
- b) **Premissa** – Um, no máximo dois parágrafos que apontam elementos principais da história. Ela contém os personagens principais, o conflito e sua resolução (final da história).
- c) **Outline** – Documento onde o enredo do projeto é dividido em três atos e agrupados em uma linha cronológica. Possui uma lista dos momentos com maior carga emocional ou de tensão.
- d) **Tratamento** – Uma versão amplificada do *outline*. Já apresenta diálogos. Versão primitiva do roteiro.
- e) **Desenvolvimento Visual** – Aqui são definidos a aparência estética da animação, bem como o desenvolvimento dos personagens (principal e secundário), elementos de cena e cenários, através da geração de imagens conceituais.
- f) **Roteiro** – O documento descritivo onde estão presentes todo o enredo do projeto divididos em cenas. Diálogos e planos a serem utilizados são também descritos. O roteiro só surge depois das revisões do tratamento.

Com o roteiro em desenvolvimento e a arte conceitual sendo estabelecida é possível que se tenha uma visão geral de como o projeto será entregue e o seu grau de complexidade. A complexidade de uma animação leva em conta: a quantidade de elementos em cena, a complexidade e tamanho dos cenários, a quantidade e qualidades dos personagens a serem animados por cena, a aparência da animação, se é estilizada ou realista, por exemplo. Com esta análise é possível criar um cronograma para o projeto, delineando os gastos envolvidos por área, assim como sua adequação aos editais escolhidos, corrigindo-se eventuais incompatibilidades.

Embora apenas a sinopse e o roteiro sejam requeridos nos editais, o desenvolvimento destes itens se fazem necessários, uma vez que são as etapas iniciais de uma metodologia desenvolvida para a concepção de animações, utilizadas por profissionais da área. A criação destes itens, facilitará, se é que não são pré-requisitos, para os itens vistos na pré-produção (item 5.2), nos quais, aparecerão diretamente no envio da proposta.

## 5.2 PRÉ-PRODUÇÃO

A etapa de pré-produção, segundo as autoras Winder e Dowlatabadi (2011), é a fase em que os elementos necessários a realização da animação são efetivamente construídos. Significa dizer que todo o conceito estabelecido ao longo da fase de desenvolvimento será implementado de acordo com a técnica de animação escolhida, o que, no caso deste trabalho, se trata de um curta metragem de animação em computação gráfica 3D.

É nesta fase também que foi criado um material capaz de projetar e documentar a abordagem visual a ser empregada para a animação, o que auxilia, por exemplo, na formulação da “proposta de animação”. Este material ilustra a duração e a forma como as tomadas do projeto serão realizadas, descrevendo enquadramentos, a iluminação, o posicionamento dos personagens entre outros elementos.

Assim, nesta etapa, os seguintes itens são realizados:

- a) **Design de Personagens** – Ilustrações dos personagens em suas principais vistas (frontal, lateral e três-quartos) e em poses de ações. Suas expressões também são detalhadas.
- b) **Design de Cenário** – Todo os locais onde aconteceram o enredo são desenhados para servir de referência na hora de serem produzidos para o uso na animação. O tamanho dos personagens em relação ao cenário é estabelecido.
- c) **Design de elementos de cena** – Todos os elementos presentes nos cenários, que poderão sofrer interação com os personagens, ou se movimentarem, são explicitados. Seus funcionamentos, caso se trate de um aparato complexo, é detalhado através de ilustrações.
- d) **Efeitos** – Dependendo da necessidade, efeitos como fogo, fumaça ou poeira serão empregados durante o projeto. Nesta etapa eles serão ilustrados a fim de serem reproduzidos através do software ou técnica escolhida.
- e) **Storyboarding** – O desenho, em forma de painéis, onde são visualizadas as cenas da animação, constando a movimentação do personagem e a locação.

Elementos desenvolvidos nesta fase, como o storyboard, são documentos que serão utilizados no envio da proposta de curta metragem. O restante dos itens, quando concluídos, resultam em imagens conceituais, ou mesmo em *model sheets* de personagens, que, caso não sejam requeridos nos editais, serão empregados ao longo da proposta de direção, auxiliando na explicação do projeto de animação aos jurados da instituição de fomento. Estas imagens poderão também, serem utilizadas ao longo da defesa oral, caso esta etapa faça presente no comunicado escolhido.

### 5.3 FORMATAÇÃO DA BÍBLIA

Com a criação dos elementos descritos nas fases de desenvolvimento e pré-produção (itens 5.1 e 5.2 respectivamente), ter-se-á em mãos o conteúdo essencial à criação da bíblia de animação, ou seja, o próprio documento que constitui o envio da proposta. Este arquivo será redigido, como definido no checklist (item 4.4), de acordo com as diretrizes do edital Prêmio Catarinense de Cinema (Fundação Catarinense de Cultura, 2013/2014).

Neste edital, em específico, pede-se, aos proponentes, que no envio de suas propostas, os documentos estejam impressos em folhas A4, numeradas e encadernadas, contendo os seguintes itens:

- Capa contendo o nome do projeto e a edição do edital – Pag01.
- Sinopse, justificativa e abordagem do tema – Pag02 e 03.
- Proposta de direção – Pag07.
- *Storyboard* (com quadros equivalentes a no mínimo um minuto de duração) – Pag16.
- Orçamento – Pag29.

## 6. EXECUÇÃO

### 6.1 DESENVOLVIMENTO

Como descrito no capítulo de Procedimentos Metodológicos (capítulo 5), a elaboração do conteúdo da bíblia de animação se iniciou na fase de Desenvolvimento (item 5.1). Nesta etapa buscou-se criar, primeiramente a sinopse da animação. A narrativa formulada durante a fase de desenvolvimento, no qual o tema foi escolhido pela simples afinidade do autor, conta a história de Gaia, uma personagem que tece a teia da vida em um planeta Terra existente apenas em uma dimensão puramente conceitual. Ela tece sua teia através de peças de bilros que representam as muitas espécies de animais viventes no planeta. A sinopse oficial é apresentada a seguir:

“Em um planetóide em meio a vastidão do espaço, vive Gaia. Responsável por tecer a teia da vida, Gaia decide enfeitar uma das espécies vivas (representadas por peças de bilros) com a joia da inteligência, escolhendo a espécie humana. Ao orná-la, a peça da humanidade adquire pernas como as de uma aranha e vai em direção ao centro da teia. Gaia, ao tentar impedi-la é lançada ao espaço, causando a morte de todas as espécies da teia”. (Apêndice A)

Seguindo com as próximas fases do desenvolvimento, a partir da criação da sinopse, foram derivadas a premissa, o *outline* e por fim, o tratamento. A premissa foi criada como uma versão expandida da sinopse e nela foram descritos o projeto de animação, a técnica que se utiliza, bem como a personagem principal e o desfecho da história. O *outline*, por sua vez, foi elaborado em três parágrafos, cada um referente aos três atos do curta metragem. A premissa e o *outline* encontram-se inseridos no Apêndice A para consulta.

O tratamento foi redigido na ordem de edição do vídeo final para a compreensão do desenrolar da narrativa, e nele, foram apontados, os dois cenários existentes na animação, para facilitar o desenvolvimento visual destas locações nas etapas subsequentes. Sendo uma expansão do *outline*, nele foram descritos todas as ações que a personagem Gaia faria ao longo do curta metragem, mesmo que de

forma resumida. O tratamento serviu como base à preparação do roteiro. O tratamento pode ser encontrado no Apêndice B para consultas.

O próximo passo, uma vez que a sinopse, premissa, *outline* e tratamento se encontravam definidos, foi a etapa de desenvolvimento visual. A partir do estudo do *outline* e do tratamento, foram definidos quatro elementos principais que seriam desenvolvidos visualmente nesta fase:

- a) **Gaia**
- b) **As peças de bilro**
- c) **Planetoide Terra**
- d) **Caverna**

Para o início do desenvolvimento visual, começou-se com a coleta de referências para os itens citados acima, e a partir delas, montou-se um painel semântico. Para a criação do conceito de Gaia, foi definido que a personagem teria proporções mais alongadas no pescoço e braços, como fora representado na figura 3.

O padrão que enfeitaria as vestimentas de Gaia fora baseado na figura 4. A figura 5 foi escolhida para representar o tom de pele de Gaia que é amarelado, indicando que Gaia não é um ser humano, mesmo possuindo proporções antropomórficas. Na coleta inicial por referências, observou-se que as representações de Gaia, quando elas eram feitas se utilizando de elementos naturais (como galhos de árvores ou, fontes de água) estas eram poluídas visualmente, carregadas de elementos pouco harmônicos, tanto em tonalidade de cor, quanto em linha e forma. A figura 6 exemplifica isso.

Foi escolhido, portanto, um estilo mais simplificado para sua forma. Na cabeça de Gaia, projetam-se apêndices em forma de pétalas de flores, o elemento que, somado a sua cor de pele, sugerem sua origem natural (figura 7).

Figura 3 - Estátua Africana



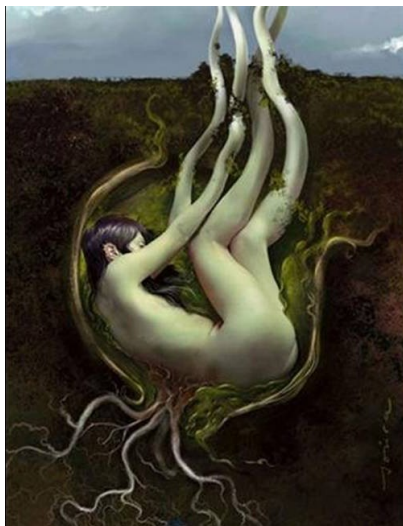
Fonte: <http://img.elo7.com.br/product/zoom/7094B0/africana-sentada-com-vaso-escultura.jpg> (Acessado em 01/04/2016)

Figura 4 - Estátua da Deusa Gaia



Fonte: [http://mlb-s2-p.mlstatic.com/imagem-deusa-grega-gaia-me-terra-em-resina-20cm-altura-504201-MLB20293901033\\_052015-O.jpg](http://mlb-s2-p.mlstatic.com/imagem-deusa-grega-gaia-me-terra-em-resina-20cm-altura-504201-MLB20293901033_052015-O.jpg) (Acessado em 01/04/2016)

Figura 5 – Pintura Deusa Mãe



Fonte: [http://2.bp.blogspot.com/--iDx9hXgSVA/T5\\_Fh7J6wql/AAAAAAAAAOos/k87EpueSk80/s1600/deusa+triplice.jpg](http://2.bp.blogspot.com/--iDx9hXgSVA/T5_Fh7J6wql/AAAAAAAAAOos/k87EpueSk80/s1600/deusa+triplice.jpg) (Acessado em 01/04/2016)

Figura 6 – Grande Mãe



Fonte: <http://www.imagick.org.br/zbolemail/Bol06x05/imageHKC.JPG> (Acessado em 01/04/2016)

Figura 7 – Conceito de Gaia, versão 1





Fonte: do autor

Ao término do conceito da personagem, notou-se que suas proporções, não possuíam certa feminilidade que se almejava conseguir, por esse motivo, seu conceito foi retrabalhado, começando com a busca de uma nova referência (figura 8). Desta figura, veio a inspiração para o novo corpo da protagonista, ainda que se mantendo as proporções alongadas de seus braços e pescoço (figura 9).

Figura 8 – Estátua de Gaia



Fonte: [http://mlb-s2-p.mlstatic.com/gaia-estatua-resina-deusa-gaia-me-natureza-nacional-520301-MLB20301024683\\_052015-F.jpg](http://mlb-s2-p.mlstatic.com/gaia-estatua-resina-deusa-gaia-me-natureza-nacional-520301-MLB20301024683_052015-F.jpg) (Acessado em 10/04/2016)

Figura 9 – Arte conceitual de Gaia



Fonte: do autor

As pesquisas de referências fotográficas para as peças de bilro, mostraram que estas eram peças muito simples em suas formas, como demonstrado pela figura 10. Portanto, como as peças precisavam de indicativos que mostrassem serem representações de organismos vivos, tomou-se liberdade quanto à forma destas peças de bilros. Para o projeto foram desenvolvidas peças com hastes em curvas que lembrassem o formato de dupla-hélice, presente na molécula de DNA, fazendo-se a conexão simbólica das peças de bilro com organismos vivos (figura 11).

Ao recebimento da joia da inteligência, a peça de bilro passa a ser uma personagem na trama. Seu conceito foi trabalhado, acrescentando a joia e suas pernas de aranha (descritas no roteiro). Seu corpo contém o amarelo que é presente tanto em Gaia, quanto na versão definitiva do planetoide (figura 16). Essa escolha foi feita para indicar à audiência, que estes três elementos são partes de um todo, constituídos dos mesmos “materiais”. O conceito da peça, pode ser visto na figura 12.

Figura 10 – Peças de Bilros



Fonte: [http://1.bp.blogspot.com/-EBwqsC9d8Bk/UmvtTrYmhyI/AAAAAAAAACM/5DNmRw7hGP8/s1600/bilros\\_type.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-EBwqsC9d8Bk/UmvtTrYmhyI/AAAAAAAAACM/5DNmRw7hGP8/s1600/bilros_type.jpg) (Acessado em 11/04/2016)

Figura 11 – Conceito das Peças de Bilro



Fonte: do autor

Figura 12 – Arte conceitual da peça de bilro/aranha

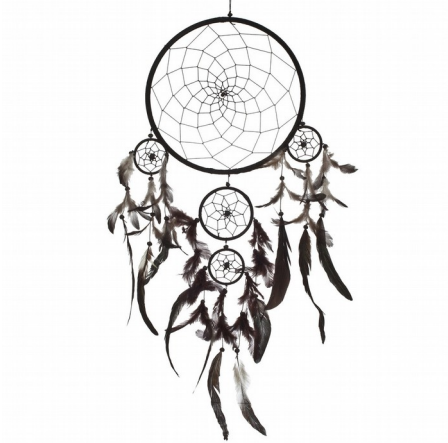


Fonte: do autor

Para o conceito do planetoide Terra, buscou-se criar um ambiente onde fosse natural para Gaia tecer algum tipo de padrão com linhas. Por esse motivo, foram escolhidos apanhadores de sonhos como fonte de inspiração, já que eles possuem em seus centros uma teia trançada (figura 13).

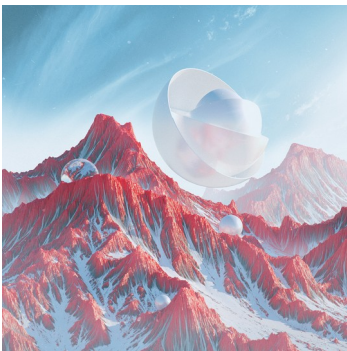
Contudo, o planetóide precisava de algum elemento visual que fizesse uma referência ao planeta Terra. Logo, foi decidido que o planetóide teria montanhas na superfície exterior para que a audiência da animação, criasse uma associação icônica entre a forma do planetóide fictício e o planeta Terra real. Buscou-se um padrão de montanhas mais estilizado para ajudar na criação de um ambiente visualmente único (figura 14).

Figura 13 – Apanhador de Sonhos



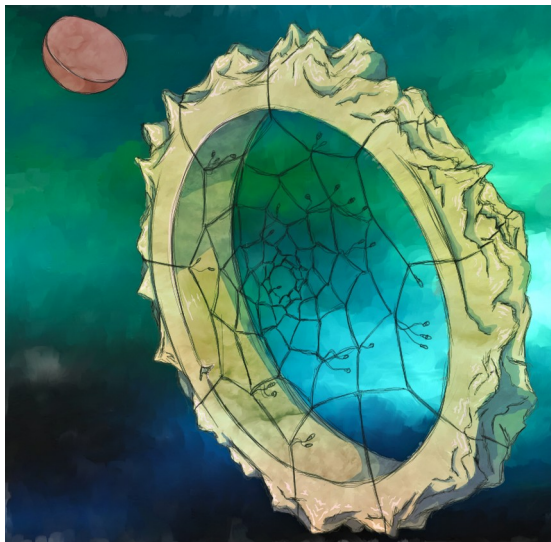
Fonte: <http://caughtdreams.com/products/dream-catcher-handmade-traditional-black-white-silver-9-diameter-22-long> (Acessado em 27/03/2016)

Figura 14 – Padrão de Montanhas



Fonte: Filip Hodas (Acessado em 21/03/2016)

Figura 15 – Conceito da Terra

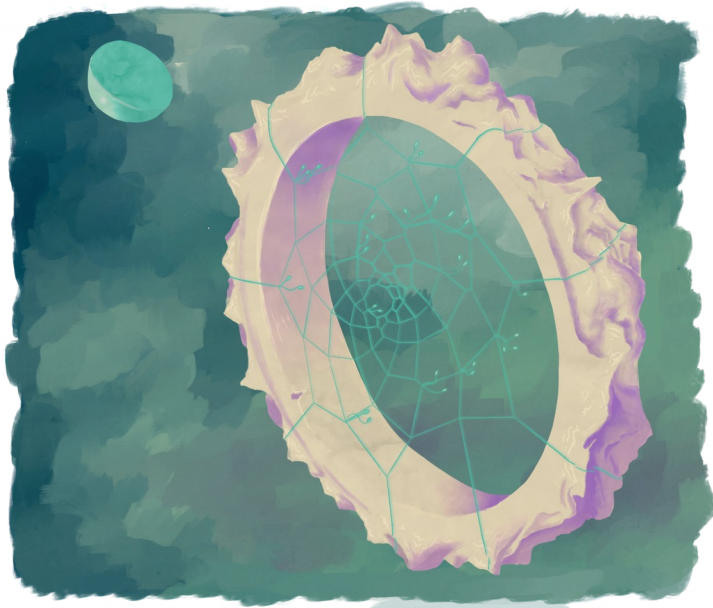


Fonte: do autor

O conceito da Terra visto na figura 15 foi retrabalhado quanto a suas cores, diminuindo a saturação do amarelo da Terra e o verde do espaço, e criando sombras roxas para adicionar contraste a composição. As cores da Lua também foram editadas, no intuito de se harmonizarem com os matizes presentes no espaço (figura 16).

A caverna (Figura 18) teve como inspiração a Gruta Azul, uma caverna localizada na Chapada Diamantina (Bahia). Seguindo a referência (figura 17), a caverna da história possuirá um lago em seu interior, mas em vez do lago ser azul, serão azuis as paredes que constituem a caverna. Esta escolha é feita para distinguir visualmente, através do contraste azul/amarelo, este cenário do ambiente externo (planetoide). É nesta caverna que a personagem encontra os minerais para a confecção de suas joias.

Figura 16 – Conceito retrabalhado da Terra



Fonte: do autor

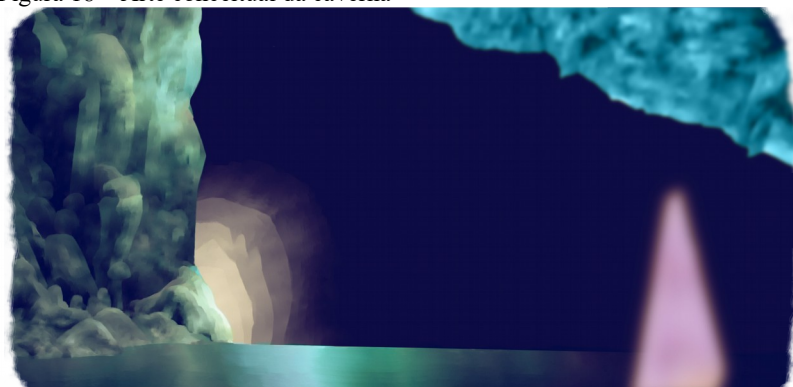
Figura 17 – Referência Gruta Azul



Fonte: <http://jeaninepires.com.br/site/assets/bonito-gruta-azul-menor.jpg>  
(Acessado em 07/05/2016)



Figura 18 – Arte conceitual da caverna



Fonte: do autor

Com a finalização dos conceitos visuais, passou-se para a criação do roteiro, que foi construído a partir da expansão do tratamento. As ações lá descritas, foram melhor detalhadas e agrupadas em cenas. A formatação deste documento se deu através do software da empresa Celtx. O roteiro final poderá ser encontrado no Apêndice C.

Através do desenvolvimento visual destes quatro elementos, somados à sinopse, *outline*, tratamento e o roteiro, concluiu-se a fase de Desenvolvimento (item 5.1).

## 6.2 PRÉ-PRODUÇÃO

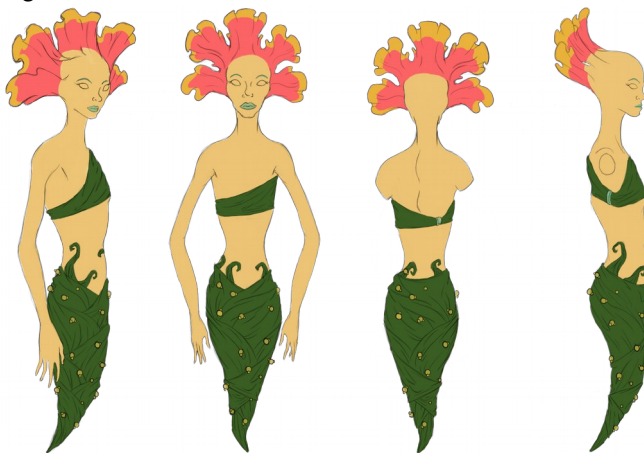
Com o término dos conceitos visuais, passou-se para o design de personagens. No que diz respeito a personagem Gaia, foram desenvolvidas algumas expressões para a personagem (figura 19), assim como os *turnarounds*, necessários à modelagem (figura 20)

Figura 19 – Expressões de Gaia



Fonte: do autor



Figura 20 – *Turnaround* de Gaia

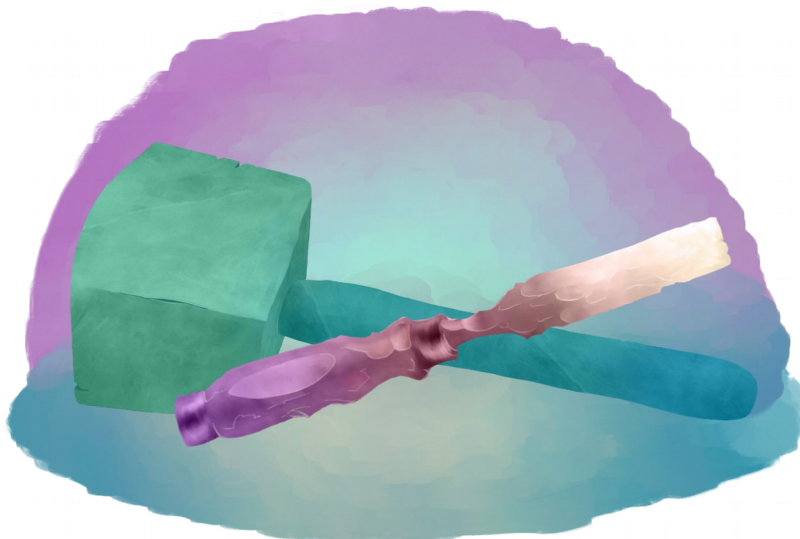
Fonte: do autor

Sobre os objetos de cena que apareceram durante a animação, foram listados apenas três, martelo, formão e a joia, utilizados por Gaia ao longo do curta. Quanto ao martelo e formão, por não possuírem riqueza de detalhes ou aspectos específicos, não foi sentido a necessidade do uso de referências específicas para serem desenvolvidos.

Entretanto, o aspecto diferenciador imaginado para estes objetos reside nos materiais de que são feitos. O martelo é feito da mesma rocha que constitui a caverna, e o formão, do mesmo cristal que as joias. O formão apresenta um aspecto rústico indicando a dureza do cristal. Estas escolhas buscam indicar à audiência, que o papel exercido por Gaia na história (e no universo que habita) é o de transformação e não de criação. Gaia apenas trabalha sobre as peças de bilro, mas ela não as criou, assim como ela lapida suas joias, sem ter criado os cristais que são utilizados no processo. A figura 21 ilustra o conceito desenvolvido.

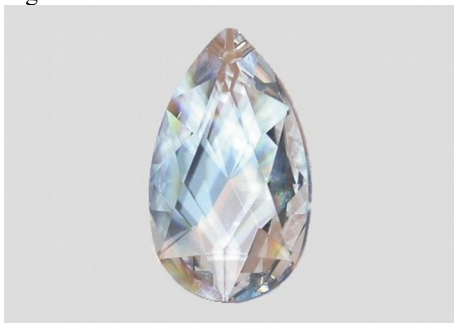
Para a joia da inteligência, buscou-se como referência formal, cristais utilizados em joias (Figura 22). Aqui, o adorno possui poucas facetas (em contraponto à referência) pois ele foi lapidado à mão por alguém que ainda está aprendendo o ofício. A joia é de cor rosa para criar um contraste com o amarelo da peça de bilro.

Figura 21 – Arte conceitual dos objetos de cena



Fonte: do autor

Figura 22 – Referência da Joia



Fonte: <http://lemerg.com/778022.html> (Acessado em 01/04/2016)

Figura 23 – Conceito da Joia da Inteligencia



Fonte: do autor

Quando estes elementos de cena ficaram prontos, o próximo elemento desenvolvido foram os conceitos dos efeitos necessários para a animação. Baseado no roteiro, foram descritos apenas dois efeitos: a dupla exposição e o mapa estelar. A dupla exposição, como explica Tietzmann (2007), era uma técnica fotográfica simples, várias vezes utilizada no cinema.

Nela, uma cena é filmada do início até o fim, com uma área da imagem não sendo exposta com o uso de uma máscara em frente à lente (...). O filme é rebobinado e exposto novamente, desta vez, expondo apenas a parte que havia sido bloqueada antes. A soma das duas exposições se apresenta como uma imagem única para o espectador. (TIETZMANN, 2007, p.6)

Por se tratar de um projeto que se utiliza da técnica de animação em 3D, este efeito será simulado na fase de pós-produção. O resultado esperado foi conceituado através da figura 24. Este recurso será empregado para que o público que assistirá a animação consiga entender qual espécie de organismo vivo, uma determinada peça de bilro tocada por Gaia representa.

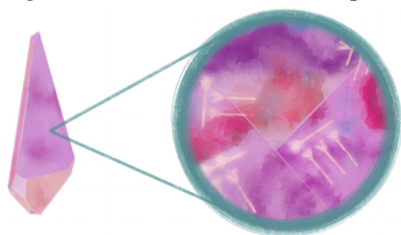
O outro efeito listado é o mapa estelar. Quando Gaia admira a sua joia da inteligência, ela vê refletido um mapa estelar, só que em vez de estrelas, ela vê símbolos da escrita cuneiforme. Esta escolha foi feita para representar a inteligência em um passado primitivo.

Figura 24 – Arte conceitual da dupla exposição



Fonte: do autor

Figura 25 – Arte conceitual do mapa refletido



Fonte: do autor

O último elemento a ser desenvolvido nesta fase de pré-produção (item 5.2) foi o *storyboard*. Cada quadro foi desenhado digitalmente e editorado diretamente na bíblia de animação (item 6.3). O documento contém, nos espaços de observação, todo o roteiro transcrito, referente a cena ilustrada. Abaixo se encontra um trecho do *storyboard*, podendo o restante ser encontrado no produto final (bíblia de animação).

Figura 26 – Trecho do *storyboard*

Fonte: do autor

### 6.3 FORMATAÇÃO DA BÍBLIA

Para a criação da bíblia de animação, sua formatação foi baseada nos requisitos presentes no edital Prêmio Catarinense de Cinema (Fundação Catarinense de Cultura, 2013/2014), como anteriormente listados no checklist (item 4.4). Com a criação dos elementos apresentados na fase de Desenvolvimento (item 6.1) e Pré-Produção (item 6.2), foi possível organizá-los de maneira que preenchesse três itens considerados recorrentes no Checklist (item 4.4): o roteiro, o *storyboard* e a sinopse, faltando a proposta de direção, o orçamento e a apresentação para defesa oral.

Quanto a proposta de direção, esta parte da bíblia que busca explicar os procedimentos estilísticos a serem utilizados no projeto de animação, foi criada, utilizando-se dos conceitos confeccionados na fase de Pré-Produção (item 6.2). A proposta de direção não se encontrava presente na fase de Desenvolvimento e Pré-Produção (itens 5.1 e 5.2),

ou seja, ela não é um requerimento da metodologia de produção escolhida, mas sim do edital.

Outro ponto desenvolvido por ser requisito do edital escolhido, foi o plano de aplicação. Em conjunto com o orçamento (desenvolvido sobre o valor do prêmio), estes documentos exemplificam a forma como o prêmio será gasto ao longo do projeto.

Na elaboração do orçamento, o prêmio total fora separado em áreas de atuação (como “música e efeitos sonoros” ou “animação”), e suas quantias alocadas de forma a suprir as necessidades inerentes de cada área. Por exemplo, a área de Animação recebeu a maior parcela, por agregar o maior número de pessoas envolvidas e com o maior tempo de duração. Por outro lado, a área de Pós-Produção, por envolver um número pequeno de pessoas, por um curto período, recebeu um valor pequeno, quando comparados ao restante do montante.

O plano de aplicação mostra o uso dos recursos de cada área criada, ao longo dos meses de produção. Sua elaboração, como subproduto, gerou o cronograma do projeto, por esse motivo ele está presente na bíblia, mesmo que não seja pré-requisito deste edital em específico.

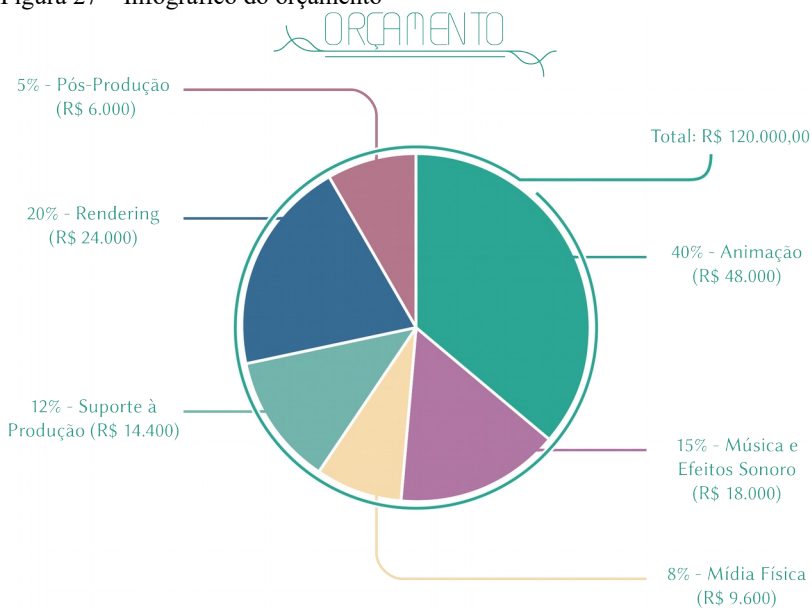
O cronograma teve seu desenvolvimento baseado no tempo limite que o edital Prêmio Catarinense de Cinema propôs, que consiste em doze meses de duração, e no número de pessoas passíveis de se alocar, utilizando-se o recurso do prêmio. A divisão das tarefas a serem realizadas em cada mês disponível foi arquitetada utilizando um sistema de cotas proposto por Winder e Miller Zarneke (2011):

Cotas é um sistema pelo qual a obra de arte é dividido em unidades específicas e sua conclusão é colocado sobre o cronograma da produção. (...) Dependendo da qualidade da animação esperado, a cota semanal reflete a quantidade ideal de trabalho que pode ser preenchido. (WINDER; DOWLATABADI, 2011, p.116)

Logo, as tarefas necessárias para a criação do curta metragem, foram divididas ao longo dos doze meses disponíveis (cronograma de produção), em quantidades que, estipuladas pela experiência do autor desenvolvida ao longo do curso, pudessem ser suficientes para elas serem concluídas, sem sacrificar a qualidade esperada ou sobrecarregando a produção. A figura 27 mostra o orçamento disposto na forma de infográfico e na figura 28, vê-se o cronograma elaborado.

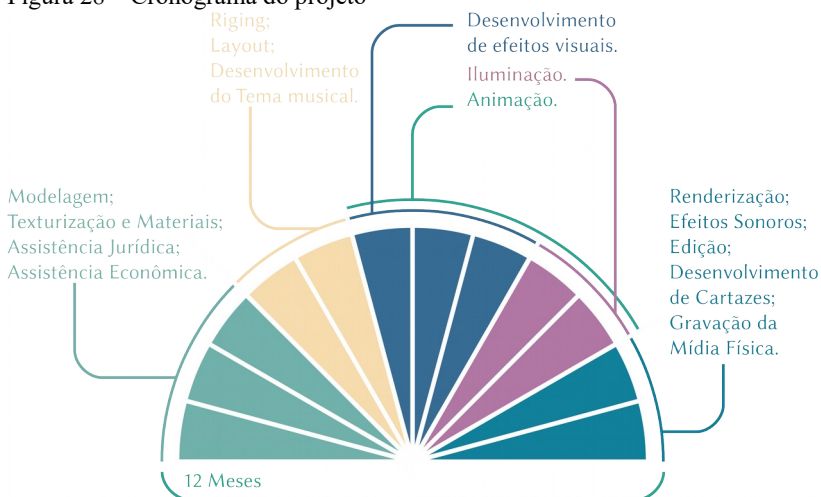
No edital escolhido (Prêmio Catarinense de Cinema -Fundação Catarinense de Cultura), o período de inscrição começava entre os dias 08 de maio até 10 de setembro de 2013. Encerrado as inscrições, a comissão avaliadora começaria a julgar as propostas enviadas no dia 20 de setembro. Uma vez divulgado os resultados e não havendo empecilhos da parte do proponente, o contemplado teria dez dias úteis para assinar o contrato com a instituição de fomento e, uma vez recebida a primeira parcela do prêmio, iniciaria o prazo de doze meses para a entrega do curta metragem finalizado.

Figura 27 – Infográfico do orçamento



Fonte: do autor

Figura 28 – Cronograma do projeto



Fonte: do autor



A bíblia de animação, como produto desenvolvido, foi formatada em páginas A4 numeradas. Nela estão contidos: a capa (com artes conceituais do projeto); a sinopse e justificativa; abordagem do tema; roteiro cinematográfico; proposta de direção (que se utiliza dos conceitos gerados na fase de execução); *storyboard*; orçamento e o plano de aplicação. Ela exemplifica todos os elementos chaves do projeto de animação Gaia e é fruto deste PCC e pode ser encontrada no Apêndice D.

Figura 29 – Página de número 10 da bíblia de animação





## 7. CONCLUSÃO

Através do estudo dos sete editais de fomento audiovisual coletados, referentes a esfera municipal, estadual e federal do poder executivo, foi possível um levantamento de dados referentes aos itens que normalmente estes comunicados exigem de proponentes, quando estes enviam uma proposta de projeto para concorrer ao prêmio de editais. Este levantamento de dados foi sistematizado, como visto no Capítulo 4 (Análise) e dela, surgiu uma lista que servirá, para aqueles que buscam desenvolver um projeto, como um guia ajudando no cronograma do projeto para dar prioridade aos itens que apareceram de forma recorrente.

O desenvolvimento de uma proposta de projeto, serviu para ilustrar o processo de criação da bíblia de animação (objetivo deste trabalho), seguindo as etapas de criação presentes no Capítulo 5 (Procedimentos Metodológicos). Destas etapas, surgiram a narrativa que nortearia todo o processo criativo, bem como o material conceitual de cenários e personagens. O material gerado, muito embora não represente todos os itens que se devam produzir na fase de pré-produção, foram suficientes para preencher os requisitos existentes no edital Prêmio Catarinense de Cinema (Fundação Catarinense de Cultura), comunicado escolhido como modelo para a formulação da proposta.

O objetivo geral deste trabalho foi alcançado, pois deste PCC surgiu a bíblia de animação do projeto Gaia. A sistematização dos requerimentos de editais foi apresentado no Capítulo 4 e a criação da narrativa e dos conceitos visuais, exemplificados no Capítulo 6 (Execução). Além disto, este trabalho representa uma contribuição para outras pessoas que desejam submeter projetos a editais deste tipo pois sistematiza o processo de seleção e exemplifica um modelo de proposta.



## 8. REFERÊNCIAS

ANCINE (Brasil). Ministério da Cultura. **Apresentação**. Disponível em: <<http://www.ancine.gov.br/ancine/apresentacao>>. Acesso em: 17 set. 2015.

BNDS (Brasil). **Seleção Pública de Projetos Cinematográficos**. Disponível em: <[http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes\\_pt/Areas\\_de\\_Atualizacao/Cultura/Cinema/Selecao/index.html](http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Areas_de_Atualizacao/Cultura/Cinema/Selecao/index.html)>. Acesso em: 17 set. 2015.

BRASIL. Agência Nacional do Cinema. Ministério da Cultura. **Plano de Diretrizes e Metas para o Audiovisual: O BRASIL DE TODOS OS OLHARES PARA TODAS AS TELAS**. Rio de Janeiro: Zit Gráfica e Editora, 2013. 182 p. Disponível em: <<http://www.ancine.gov.br>>. Acesso em: 17 set. 2015.

BRASIL, Cristina Indio do. **Edital de cinema do BNDES vai financiar curtas de animação pela primeira vez**. 2016. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/cultura/noticia/2016-05/edital-decinema-do-bndes-vai-financiar-curtas-de-animacao-pela-primeira-vez>>. Acesso em: 02 jul. 2016.

BRASIL. Fundo Setorial do Audiovisual. Ancine. **Introdução**. Disponível em: <<http://fsa.ancine.gov.br/o-que-e-fsa/introducao>>. Acesso em: 17 set. 2015.

BRASIL. **Lei Nº 10.454, de 13 de maio de 2004**. Brasília. 2004

BRASIL. **Lei Nº 12.485, de 12 de setembro de 2011**. Brasília. 2011

ESPINA, Casslo. **Como Elaborar um Pitch (quase) Perfeito**: São Paulo: Endeavor, 2012. 5 slides, color. Disponível em: <<https://endeavor.org.br/como-elaborar-um-pitch-quase-perfeito/>>. Acesso em: 03 jul. 2016.

MOTION PICTURE ASSOCIATION AMÉRICA LATINA (Brasil) (Ed.). **O Impacto Econômico do Setor Audiovisual Brasileiro**. São Paulo, 2014. 76 p.

SYDENSTRICKER, Iara. Teledramaturgia de Animação para Roteiristas. **E-com**, Belo Horizonte, v. 5, n. 1, p.1-22, 2012. Semestral. Disponível em: <http://revistas.unibh.br/index.php/ecom/article/viewFile/802/460>>. Acesso em: 01 jul. 2016.

TIETZMANN, Roberto. Gênese Dos Efeitos Visuais No Cinema. In: CONGRESSO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA, 5., 2007, São Paulo. **Anais...** . São Paulo: Intercom, 2007. p. 01 - 13. Disponível em: [http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontrosnacionais/5o-encontro-2007-1/Genese Dos Efeitos Visuais No Cinema.pdf](http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontrosnacionais/5o-encontro-2007-1/Genese%20Dos%20Efeitos%20Visuais%20No%20Cinema.pdf)>. Acesso em: 17 maio 2016.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit - Expanded Edition**: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical Animation, Computer Games, Stop Motion and Internet Animators. Londres: Faber And Faber Limited, 2009. 382 p.

WINDER, Catherine; MILLER-ZARNEKE, Zahra. **Producing Animation**. 2th. ed. Estados Unidos: Elsevier, 2011. 353 p.

## APÊNDICE A – Premissa e Outline

### Premissa

Gaia é um projeto de animação que se utiliza da técnica 3D. Nela, acompanhamos a personagem Gaia tecendo e cuidando da teia da vida. Ela o faz através de dezenas de peças de bilros, emaranhadas pelo cenário, cada uma representando uma espécie de organismo vivo.

Ao longo do tempo, Gaia vai lapidando joias para enfeitar as suas peças, tornando seu trabalho mais bonito. Cada joia, uma mais refinada que a anterior, representa avanços evolucionários para as espécies presenteadas. Quando Gaia enfeita a peça de bilro que representa a humanidade, esta adquire pernas como as de uma aranha e marcha em direção ao centro da teia, buscando uma posição de superioridade. Ao assim fazê-lo, a peça acaba por desestabilizar a teia e mandar Gaia para uma morte certa, e por consequência, a morte do restante da teia.

### Outline

Amanhece. Gaia, dentro de sua caverna acaba de lapidar a sua mais recente joia. Admirada com o seu trabalho ela observa a pedra por alguns segundos e sai em busca da peça que irá recebê-la. Do lado de fora, o lugar parece ser um grande anel rochoso com um emaranhado de fios em padrão que lembra a de uma teia. Os fios foram tecidos através de peças de bilros (peças de madeiras torneadas), cada uma representando uma espécie de organismo vivo.

Gaia vai de peça em peça, buscando o organismo que melhor se encaixa com a joia, escolhendo por último a peça da espécie humana. Ao enfeitá-la, no entanto, a peça adquire pernas como as de uma aranha e começa uma caminhada em direção ao centro da teia. Contudo, ao pisar sobre os fios, as patas da aranha arrancam espécies para fora da teia, jogando-as no espaço. Gaia, surpresa, tenta impedir que a aranha prossiga, mas suas pernas afiadas a impedem.

Gaia machucada, faz um último esforço e tenta prender a aranha com os fios da teia. Irritada a aranha usa de suas patas para jogar gaia para fora da teia. Na medida em que Gaia cai no escuro, as luzes das peças de bilros vão se apagando, apagando por último, a peça humana.

## APÊNDICE B – Tratamento

**Caverna:** Gaia em posse de um martelo e formão, lapida a joia da inteligência. Gaia pega a joia e admira a pedra. No interior da joia é possível ver um mapa estelar, mas em vez de estrelas, os pontos brilhantes são letras e números em escrita cuneiforme. Gaia sai em busca da peça de bilro que usará a joia.

**Planetoide Terra:** Gaia, já fora da caverna, chega perto de uma peça e a toca com seus olhos fechados. Em dupla exposição, vemos formigas andando. Gaia solta a peça e faz uma careta (move a cabeça negativamente). Ela vai em direção a outra peça. Gaia toca em outra peça e vemos, em dupla exposição, um papagaio. Gaia vai para outra peça e quando ela a toca, vemos em dupla exposição, um golfinho. Gaia fica indecisa e escolhe uma outra peça mais ao fundo.

Nesta nova peça, quando Gaia a toca, vemos em dupla exposição, um hominídeo em uma caverna. Gaia solta a peça e sorri felicíssima. Gaia pega a joia e a encaixa na peça. A peça de bilro, ao receber a joia vibra um pouco e no local onde se encontra a joia, uma espécie de fungo metálico cresce em formato de pernas de aranha. A peça se vira para Gaia. Gaia tenta fazer contato com a peça, mas ela se vira e anda em direção ao centro da teia, derrubando várias peças para fora da teia, ao longo do caminho. Gaia tenta impedir a peça, mas ela a derruba para fora da teia. Gaia vê o planeta se distanciando e as luzes das peças de bilro se apagando.



**APÊNDICE C – Roteiro**

INT. CAVERNA - AMANHECENDO

No interior da caverna, a luz do dia vai subindo, iluminando o ambiente na medida em que o sol nasce do lado de fora.

INT. CAVERNA - DIA

No momento que a luz do sol ilumina uma pedra preciosa, GAIA em posse de um martelo e formão, lapida a joia, arrancando pequenos fragmentos. Gaia pega a joia (localizada no centro da caverna) e admira a pedra.

Plano detalhe da joia

No interior da joia é possível ver um mapa estelar, mas em vez de estrelas, os pontos brilhantes são letras e números em escrita cuneiforme. Gaia sorri.

EXT. PLANETA - DIA

O planeta tem a forma de um anel grosso onde a superfície exterior apresenta depressões em forma de montanhas e a superfície interior é lisa. Fios espalhados são amarrados por várias peças de bilros verdes formando um grande padrão de teia.

Gaia sai de sua caverna segurando em suas mãos a joia. Ela olha para os lados procurando alguma coisa.

Gaia sai voando e com uma visão aérea, conseguimos ver parte do padrão de teia formada pelas peças de bilros. Gaia chega perto de uma peça e a toca de olhos fechados. Em dupla exposição, na silhueta do rosto de Gaia, vemos formigas andando.

Gaia solta a peça e faz uma careta (move a

cabeça negativamente). Ela vai em direção a outra peça mas dá meia volta e observa a peça de bilro da formiga e as que estão por perto. Gaia gesticula com suas mãos e as peças de bilro flutuam no ar seguindo os movimentos de seus braços. As peças se entrelaçam criando um novo nó entre elas. Com um sorriso no rosto, Gaia sai em direção a outra peça.

EXT. PLANETA - DIA

Gaia toca em outra peça e vemos, em dupla exposição, na silhueta de seu rosto um papagaio. Gaia dá um sorrisinho e parte para outra peça. Ao tocá-la, vemos golfinhos nadando. Gaia fica feliz mas indecisa. Gaia olha para outra peça. Ela alterna sua cabeça para a peça do golfinho e para a outra peça mais ao fundo e por fim, escolhe a peça mais distante.

Gaia chega na peça de bilro distante e a toca com seus olhos fechados. Em dupla exposição, na silhueta do rosto de Gaia, vemos um hominídeo em uma caverna. Gaia solta a peça e sorri felicíssima. Gaia pega a joia e a encaixa na peça.

EXT. PLANETA - DIA

A PEÇA DE BILRO, ao receber a joia vibra um pouco. No local onde se encontra a peça, uma espécie de fungo metálico, com luzes azuladas, cresce em formato de pernas longas como as de uma aranha. Gaia se afasta com uma cara apreensiva. Quando o fungo está totalmente crescido, com suas novas pernas, a peça se levanta e vira em direção a Gaia.

Gaia sorri e estende sua mão esperando um contato, mas a peça se vira e começa a andar em

direção ao centro da teia. Enquanto anda, a peça pisa em outras peças de bilro e faz com que uma delas caia da teia em direção ao espaço.

EXT. PLANETA - MEIO-DIA

Gaia se assusta e tenta segurar a peça que caia pela sua linha. Ao tocá-la, em dupla exposição vemos um antílope azul (animal extinto). A peça escapa entre seus dedos. Gaia chocada, observa a peça cair sem poder fazer nada, enquanto ela vai escurecendo até seu brilho desaparecer.

EXT. PLANETA - MEIO DIA

Gaia olha com raiva para a peça que já está bem longe. Voando rápido, ela vai em direção à peça. Gaia a segura com seus braços tentando impedir que a peça prossiga. A peça chacoalha de um lado para outro tentando fazer com que Gaia a solte. Ela levanta uma de suas patas e arranca Gaia de suas costas, fazendo-a voar e bater de costas no chão rochoso.

EXT. PLANETA - ENTARDECER

Gaia rola no chão machucada. Ela olha para a peça que está bem longe dela.

A peça continua a andar, derrubando várias outras peças em seu caminho. Ao chegar no centro da teia ela abre suas pernas ocupando todo o centro e se acalma.

Gaia se levanta e, com a testa franzida, pega linhas da teia e vai até a peça.

Gaia chega no centro e tenta amarrar a aranha, ao tocá-la, em dupla exposição vemos a imagem de um humano em um centro urbano moderno. A peça

revida e corta o rosto de Gaia com uma de suas pernas. Gaia desmaia e caia da teia. Vemos ela cair desacordada em direção ao espaço.

EXT. PLANETA - NOITE

Câmera subjetiva

Gaia ao acordar, vê o planeta ficar cada vez mais distante. Sua visão está turva. Na medida que sua visão vai escurecendo, as luzes das peças de bilro que compõem a teia, vão se apagando.

Ao apagar da última peça (a aranha no centro)  
Gaia fecha seus olhos.

Fade out

Fim

# GAIA

EDITAL DO PRÊMIO CATARINESE DE CINEMA  
EDIÇÃO 20XX  
CURTA METRAGEM



# SUMÁRIO

## Sinopse 02

- Justificativa 02
- Abordagem do Tema 03

## Roteiro Cinematográfico 04

## Proposta de Direção 07

- Gaia 08
- Peças de Bilro 10
- A Terra 12
- A Caverna 13
- Dupla Exposição 14
- Objetos de Cena 15

## Storyboard 16

## Orçamento 29

- Cronograma 29

## Plano de Aplicação 30



## SINOPSE

Em um planetoide em meio a vastidão do espaço, vive Gaia. A responsável por tecer a teia da vida, Gaia decide enfeitar uma das espécies vivas (representadas por peças de bilros) com a joia da inteligência, escolhendo a espécie humana. Ao orná-la, a peça da humanidade adquire pernas como as de uma aranha e vai em direção ao centro da teia. Gaia ao tentar impedi-la é lançada ao espaço causando a morte de todas as espécies da teia.

## JUSTIFICATIVA

Gaia é uma animação em curta metragem, que busca ilustrar os perigos que a humanidade pode gerar, em sua busca pelo poder sobre a natureza. A espécie humana, depois de ser presenteada por Gaia com a inteligência, se tornou feroz e agressiva, se afastando de Gaia, até mesmo, a agredindo. É um lembrete da forma como atualmente tratamos a natureza, delineado através de uma forma de arte tão popularmente aceita que consiste a animação.

Este projeto busca ser visualmente atraente para que possa chamar a atenção de seu público familiar, e, esperançosamente, fazer-se refletir sobre os temas descritos a cima. Para a personagem, buscou-se criá-la de maneira afetuosa e esperançosa, para que a audiência possa se afeiçoar com ela. É um projeto que busca entreter e refletir e por esses motivos, espera ter-se justificado a idealização deste projeto.





## ABORDAGEM DO TEMA

Gaia é um projeto de animação que ilustra, através de sua narrativa, as possíveis consequências que a humanidade poderia acarretar sobre a natureza, caso sua busca pelo controle prossiga a qualquer custo. Ela o faz de maneira representativa. Aqui, a humanidade é representada como sendo uma peça de bilro, uma entre outras milhares de peças, que se entrelaçam e costuram a teia da vida.

Esta busca pelo controle, conforme descrito, é ilustrado no roteiro como a vontade da peça de chegar ao centro da teia a todo custo, na posição de um predador natural. Este desejo só surgiu, no momento em que a peça foi presenteada por Gaia, com a joia da inteligência. O fato da inteligência ser descrita como uma joia é simbólico, uma vez que se trata de um adorno, algo supérfluo. Por mais que apreciamos o dom da inteligência, ela não é necessária para que a vida possa continuar existindo, para que as espécies continuem em equilíbrio com o planeta.

Quanto ao final, não poderia ser diferente. No momento em que a humanidade adquire seu lugar de dominância, ele acaba por condenar o equilíbrio do restante da teia que a personagem Gaia tanto lutou para manter. Gaia é lançada, graças a humanidade, ao espaço profundo, causando a morte de todas as espécies da teia, pois uma teia sem um tecelão é uma teia esburacada e desfiada, uma teia insustentável.





# ROTEIRO CINEMATOGRAFICO

INT. CAVERNA - AMANHECENDO

No interior da caverna, a luz do dia vai subindo, iluminando o ambiente na medida em que o sol nasce do lado de fora.

INT. CAVERNA - DIA

No momento que a luz do sol ilumina uma pedra preciosa, GAIA em posse de um martelo e formão, lapida a joia, arrancando pequenos fragmentos. Gaia pega a joia (localizada no centro da caverna) e admira a pedra.

PLANO DETALHE DA JOIA

No interior da joia é possível ver um mapa estelar, mas em vez de estrelas, os pontos brilhantes são letras e números em escrita cuneiforme. Gaia sorri.

EXT. PLANETA - DIA

O planeta tem a forma de um anel grosso onde a superfície exterior apresenta depressões em forma de montanhas e a superfície interior é lisa. Fios espalhados são amarrados por várias peças de bilros formando um grande padrão de teia.

Gaia sai de sua caverna segurando em suas mãos a joia. Ela olha para os lados procurando alguma coisa. Gaia sai voando e com uma visão aérea, conseguimos ver parte do padrão de teia formada pelas peças de bilros. Gaia chega perto de uma peça e a toca de olhos fechados. Em dupla exposição, na silhueta do rosto de Gaia, vemos formigas andando.

Gaia solta a peça e faz uma careta (move a cabeça negativamente). Ela vai em direção a outra peça mas dá meia volta e observa a peça de bilro da formiga e as que estão por perto. Gaia gesticula com suas mãos e as peças de bilro flutuam no ar seguindo os movimentos de seus braços. As peças se entrelaçam criando um novo nó entre elas. Com um sorriso no rosto, Gaia sai em direção a outra peça.

EXT. PLANETA - DIA

Gaia toca em outra peça e vemos, em dupla exposição, na silhueta de seu rosto um papagaio. Gaia dá um sorrisinho e parte para outra peça. Ao tocá-la, vemos golfinhos nadando. Gaia fica feliz mas indecisa. Gaia olha para outra peça. Ela alterna sua cabeça para a peça do golfinho e para a outra peça mais ao fundo e por fim, escolhe a peça mais distante.

Gaia chega na peça de bilro distante e a toca com seus olhos fechados. Em dupla exposição, na silhueta do rosto de Gaia, vemos um hominídeo em uma caverna. Gaia solta a peça e sorri felicíssima. Gaia pega a joia e a encaixa na peça.

EXT. PLANETA - DIA

A PEÇA DE BILRO, ao receber a joia vibra um pouco. No local onde se encontra a peça, uma espécie de fungo metálico, com luzes azuladas, cresce em formato de pernas longas como as de uma aranha. Gaia se afasta com uma cara apreensiva. Quando o fungo está totalmente crescido, com suas novas pernas, a peça se levanta e vira em direção a Gaia.

Gaia sorri e estende sua mão esperando um contato, mas a peça se vira e começa a andar em direção ao centro da teia. Enquanto anda, a peça pisa em outras peças de bilro e faz com que uma delas caia da teia em direção ao espaço.

EXT. PLANETA - MEIO DIA

Gaia se assusta e tenta segurar a peça que caia pela sua linha. Ao tocá-la, em dupla exposição vemos um antílope azul (animal extinto). A peça escapa entre seus dedos. Gaia chocada, observa a peça cair sem poder fazer nada, enquanto ela vai escurecendo até seu brilho desaparecer.

EXT. PLANETA - MEIO DIA

Gaia olha com raiva para a peça que já está bem longe. Voando rápido, ela vai em direção à peça. Gaia a segura com seus braços tentando impedir que a peça prossiga. A peça chacoalha de um lado para outro tentando fazer com que Gaia a solte. Ela levanta uma de suas patas e arranca Gaia de suas costas, fazendo-a voar e bater de costas no chão rochoso.

EXT. PLANETA - ENTARDECER

Gaia rola no chão machucada. Ela olha para a peça que está bem longe dela.

A peça continua a andar, derrubando várias outras peças em seu caminho. Ao chegar no centro da teia ela abre suas pernas ocupando todo o centro e se acalma.

Gaia se levanta e, com a testa franzida, pega linhas da teia e vai até a peça.

Gaia chega no centro e tenta amarrar a aranha, ao tocá-la, em dupla exposição vemos a imagem de um humano em um centro urbano moderno. A peça revida e corta o rosto de Gaia com uma de suas pernas. Gaia desmaia e caia da teia. Vemos ela cair desacordada em direção ao espaço.

EXT. PLANETA - NOITE

CÂMERA SUBJETIVA

Gaia ao acordar, vê o planeta ficar cada vez mais distante. Sua visão está turva. Na medida que sua visão vai escurecendo, as luzes das peças de bilro que compõem a teia, vão se apagando.

Ao apagar da última peça (a aranha no centro) Gaia fecha seus olhos.

FIM

FADE OUT





## PROPOSTA DE DIREÇÃO

Como descrito no roteiro, esta animação conta com dois personagens, Gaia (principal) e a peça de bilro depois de receber a joia da inteligência (antagonista). O cenário onde ocorrerá a animação é em um planetoide em forma de anel. Ele represente a Terra, só que visto em uma dimensão puramente conceitual. É neste local que Gaia encontrou o local perfeito para tecer sua teia.

Esta animação é um projeto que será produzido em computação gráfica. Isto significa dizer que os personagens e cenários serão modelados e texturizados, animados e renderizados em software especializado. A narrativa será exposta de forma linear e a iluminação buscará refletir a passagem de tempo equivalente a um dia. Isto se deve para ilustrando o fato de como a humanidade consegue alterar o equilíbrio da natureza em um período muito curto, impossibilitando que a vida se adapte.

Nas páginas a seguir serão expostas e explicadas, as artes conceituais dos personagens, cenários e de elementos importantes descritos no roteiro, como a dupla exposição (usada no projeto de forma narrativa).



## GAIA

Gaia é a personagem principal deste projeto de animação. Sua aparência é humanoide, tendo os braços e pescoço, com proporções mais alongados. Sua pele é amarelada e de sua cabeça, crescem apêndices que lembram pétalas de flores, para invocar na personagem elementos naturais, mas, ao mesmo tempo, delicados.

Suas vestes de tecido verde ficam enroladas em seu corpo. Gaia não possui pernas, ela flutua gentilmente pelo ar para se locomover. Da cintura para baixo, existe um tecido enrolado, onde ficariam suas pernas. Este tecido é encrustado por pedrinhas douradas (moléculas de DNA). Seus olhos são completamente amarelos, não possuindo pupilas, indicando que Gaia mais sente sua teia que a enxerga.

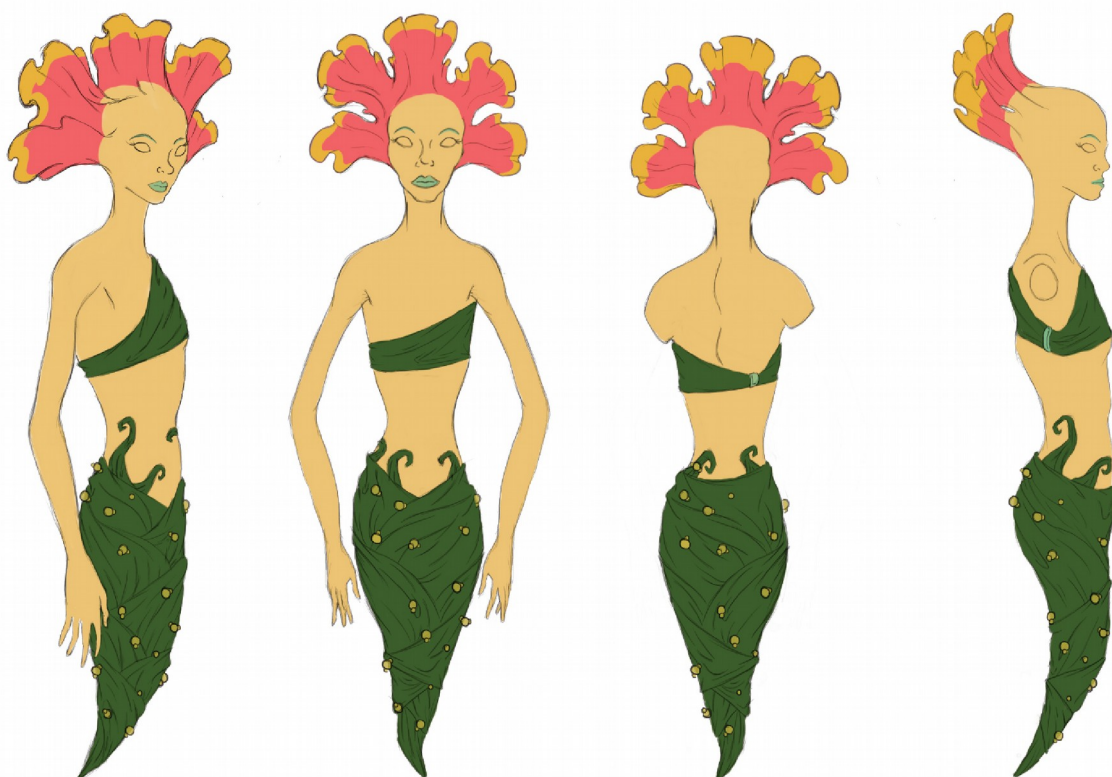






Gaia é uma personagem criativa, determinada, mas um tanto ingênua. Quando Gaia criou a joia da inteligência, não imaginava que seria utilizada da maneira como foi. Vendo a gravidade da situação, ela fará de tudo para trazer a teia da vida na normalidade.

Abaixo esta ilustrado o model sheet da personagem Gaia em posição de frente, três quartos, costas e perfil. Aqui podemos observar os detalhes do entrelaçamento do tecido enrolados em sua cintura, bem como as cores que a personagem possui.



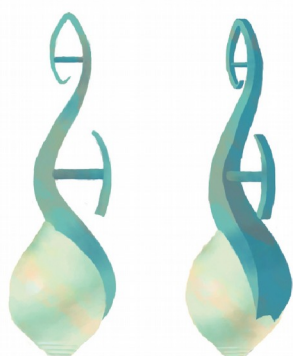


## BILROS

O Bilro é uma peça torneada de madeira, utilizada na confecção da renda de bilro. As rendeiras se utilizam desta peça para se entrelaçar a linha, criando pontos sobre uma almofada e assim, gerando a renda. Para se construir a peça final, as rendeiras se utilizam de um molde denominado “pique”. São utilizados dezenas de peças para a confecção de uma única renda.

Neste projeto de animação, cada peça de bilro simboliza uma espécie de animal que são trançados por Gaia a fim de se estruturar a teia da vida. As peças ficam espalhadas por todo o cenário que retrata o planeta Terra.

Neste cenário, as peças são, eventualmente, ornadas por Gaia com joias que ela mesmo esculpiu, e que, representam avanços evolucionários. Quando Gaia enfeita a peça de bilro, que representa a humanidade, com a joia da inteligência, esta adquire autonomia com a criação de perna finas como as de uma aranha (figura acima). Estas pernas, que representam o avanço tecnológico do ser humano, permitiu que a peça se distanciasse de Gaia e causasse um desequilíbrio da teia.



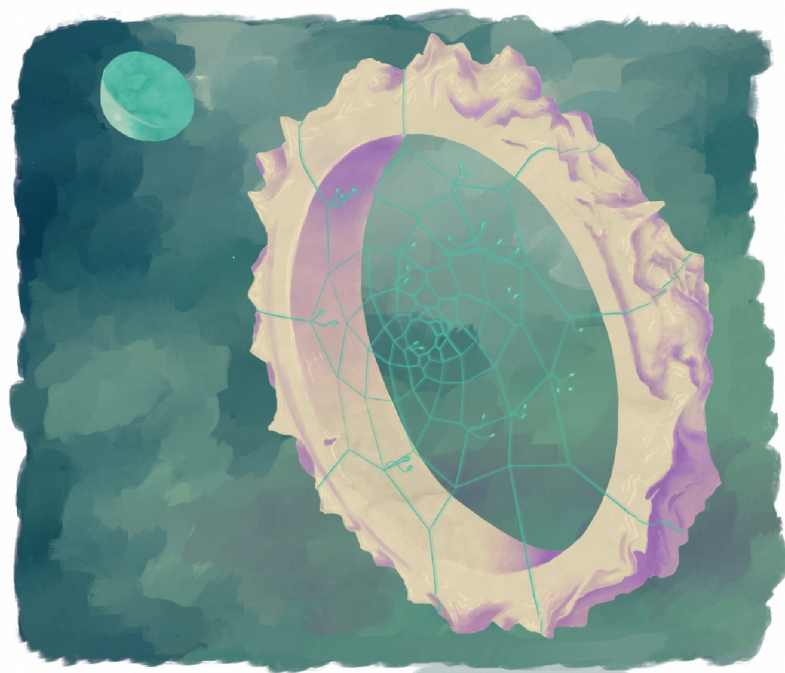
A imagem ao lado é o conceito das peças de bilro. A parte azulada terá um material mais rochoso, enquanto o amarelado será aperolado. Mesmo na sombra, elas podem ser vistas pois emitem luz própria. Os ganchos (em curvas que lembram o DNA) servem para se enrolar a linha neles.





\*Protótipo da peça de Bilro em ambiente 3D.

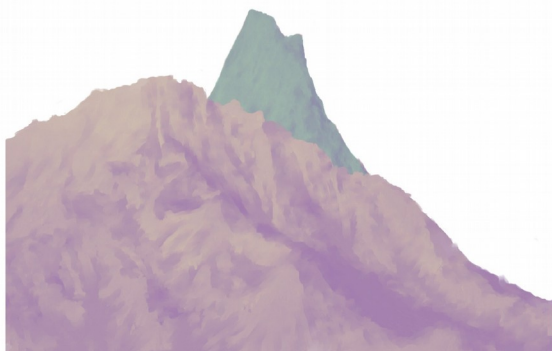




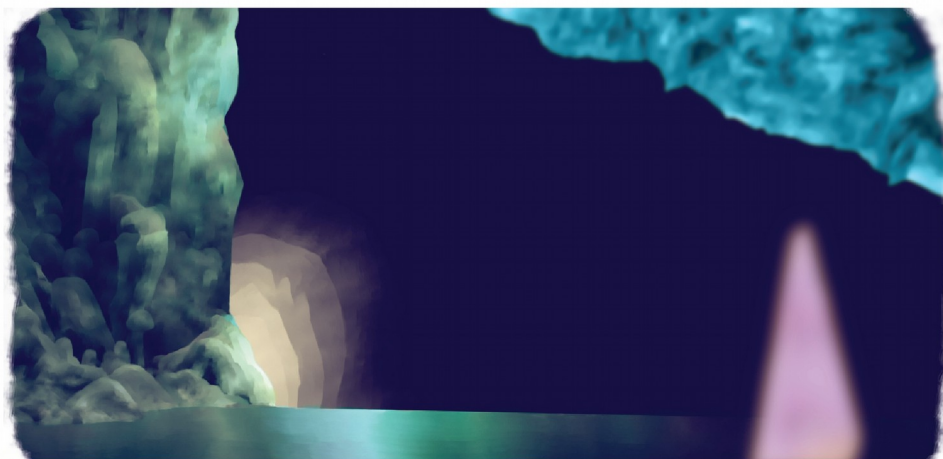
## A TERRA

O planeta Terra, cenário deste projeto de animação, foi idealizado como um planetóide em forma de disco com montanhas em sua face exterior e um furo na face interior. Embora seja o planeta Terra, Gaia vive em uma dimensão conceitual, onde o tempo passa de forma diferente para ela. O planeta, logo, precisava ter uma forma, onde fosse natural para Gaia, criar sua teia ao longo dos milênios. Por esse motivo o planeta possui esta forma, similar à de um apanhador de sonhos, a forma ideal para quem queira tecer com beleza.

A Lua verde que orbita o planeta tem a forma de metade de uma laranja. Esta é apenas uma maneira de refletir as fases da lua neste universo que foge de representações fidedignas. As montanhas, por sua vez, apesar de terem a forma semelhante à de montanhas naturais, sua cor amarelada com manchas roxas, criam uma atmosfera única e se assemelham ao tom de pele de Gaia, o que não é por acaso. Gaia, assim como o planeta e parte do bilro, são amarelos para mostrar que eles estão conectados, são partes de um todo, peças fundamentais para a existência da teia da vida.

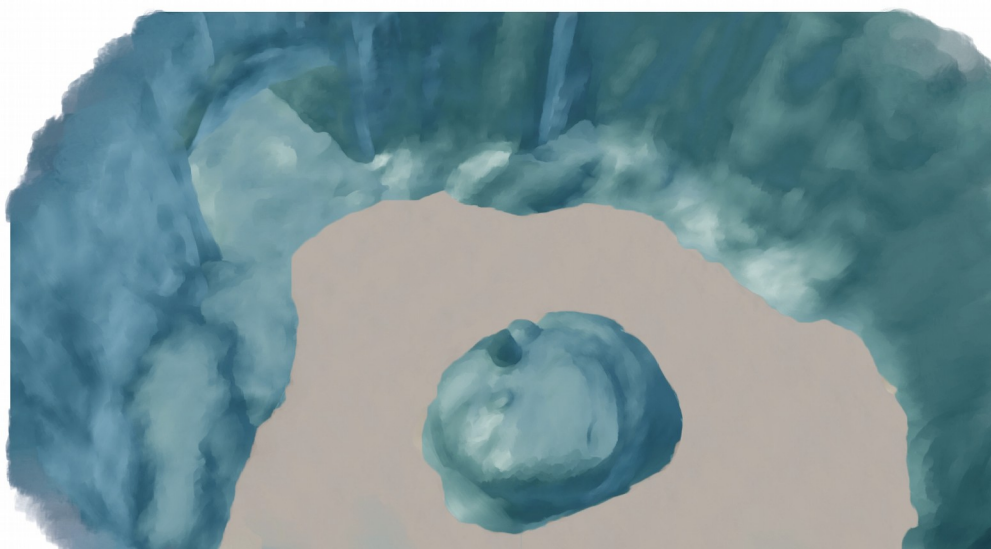


Embora as montanhas sejam amareladas, quanto mais distantes do observador elas ficarem, mais o amarelo ficará esverdeado, simulando a existência de uma atmosfera ao ambiente.



## A CAVERNA

A imagem ilustra como deverá ser a caverna onde Gaia mora, em meio ao planetóide Terra. No interior dela, existe um lago de águas calmas e no centro, uma ilha que a própria Gaia foi, ao longo do tempo, lapidando diversas joias, pois cada joia representa um avanço evolucionário nos animais. Com a prática, Gaia foi conseguindo refinar suas joias até chegar no ponto da joia mais complexa de todas, a inteligência.



\*Planta da Caverna, com o lago e a ilha no centro.



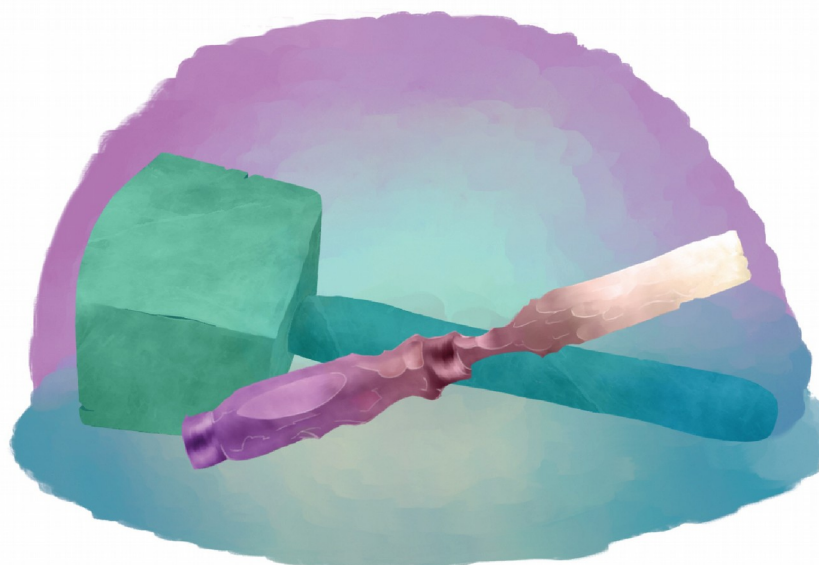
## DUPLA EXPOSIÇÃO



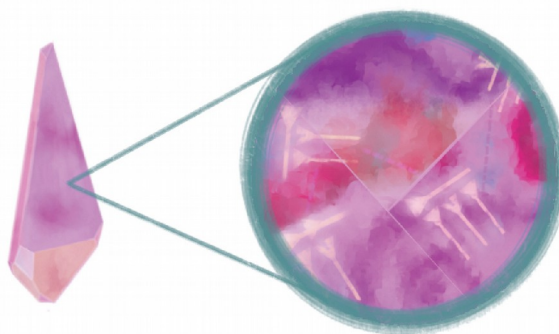
A dupla exposição é uma técnica fotográfica que mescla duas ou mais imagens em apenas uma, expondo o sensor (ou negativo) múltiplas vezes. Para este projeto, a dupla exposição terá um papel narrativo, explicando ao público que as peças de bilros representam espécies vivas. Ao tocar a peça, Gaia consegue saber qual espécie aquela peça em questão representa, uma explicação visual para uma animação que não possui diálogos. As ilustrações buscam retratar o resultado final: A superior quando Gaia acabou de tocar na peça e a inferior, quando vemos qual a espécie.



## OBJETOS DE CENA



A imagem a cima é um conceito do martelo e formão que Gaia se utiliza para a lapidação da joia da inteligência. O martelo é feito de rochas e o formão é constituído do mesmo minério das outras joias criadas por Gaia. Estes materiais são os mesmos encontrados no interior da caverna de Gaia, já que seu papel não é de criação, mas de organização do mundo que a rodeia.



Já esta outra ilustração é um conceito de como será o mapa refletido na joia da inteligência que Gaia presenteará. Este mapa com símbolos cuneiformes busca representar a inteligência em seu início primitivo (motivo da escolha da escrita cuneiforme).

# STORYBOARD

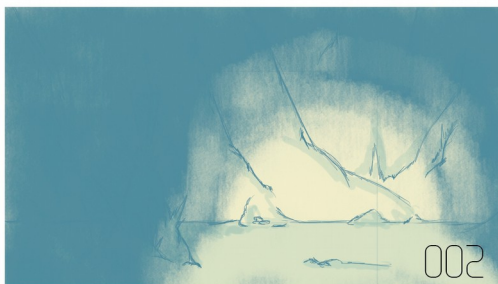


000

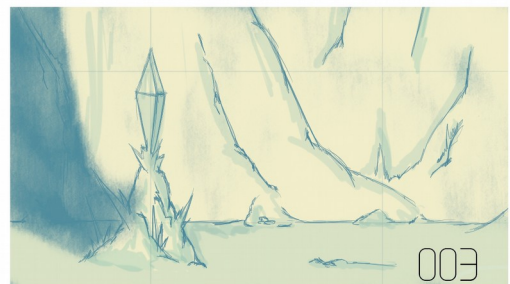
No interior da caverna, a luz do dia vai subindo, iluminando o ambiente na medida em que o sol nasce do lado de fora.



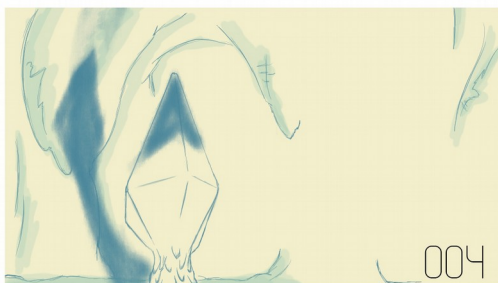
001



002

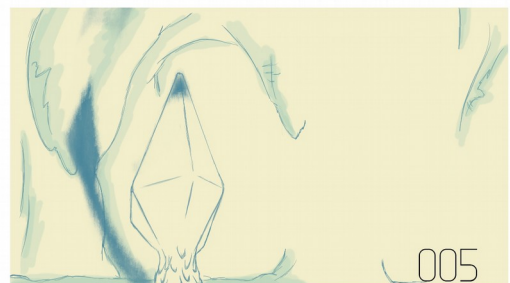


003



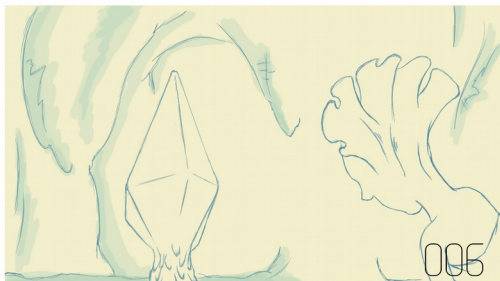
004

No momento que a luz do sol ilumina uma pedra preciosa...

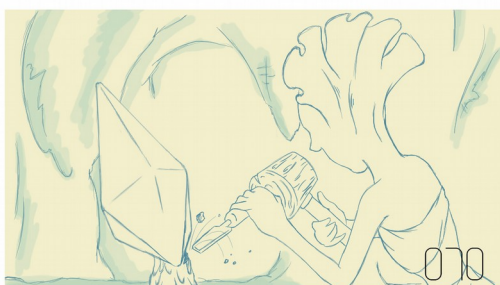
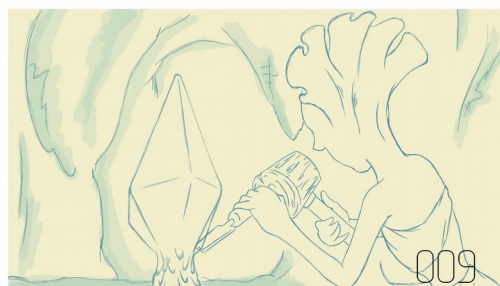
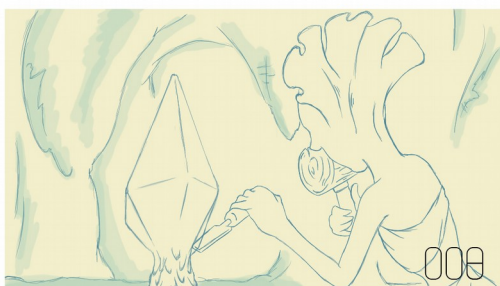
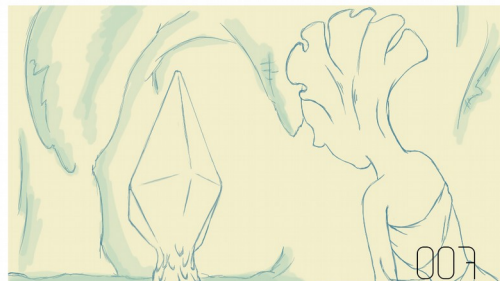


005

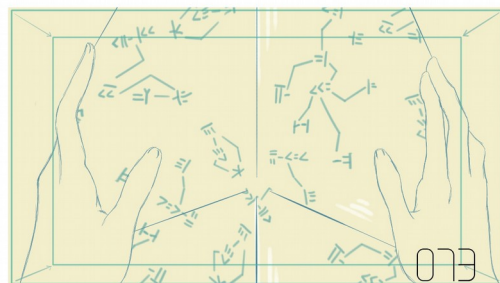




...GAIA, em posse de um martelo e formão, lapida a joia, arrancando pequenos fragmentos.



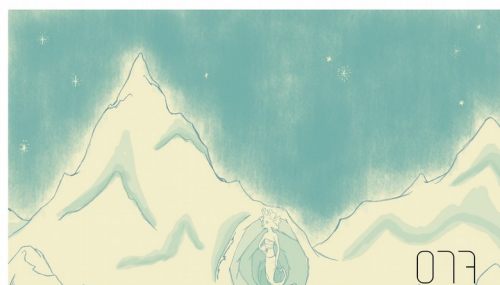
Gaia pega a joia (localizada no centro da caverna) e admira a pedra.



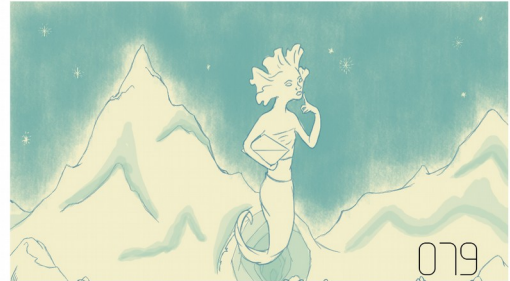
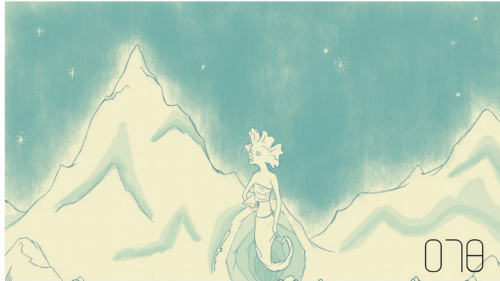
No interior da joia é possível ver um mapa estelar, mas em vez de estrelas, os pontos brilhantes são letras e números em escrita cuneiforme.



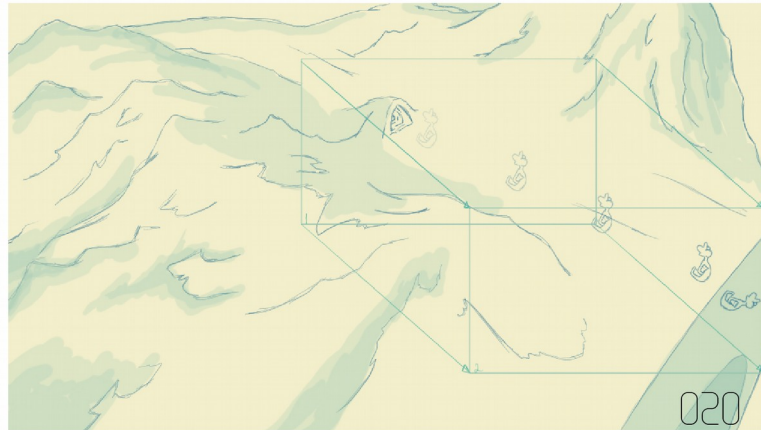
Gaia sorri.



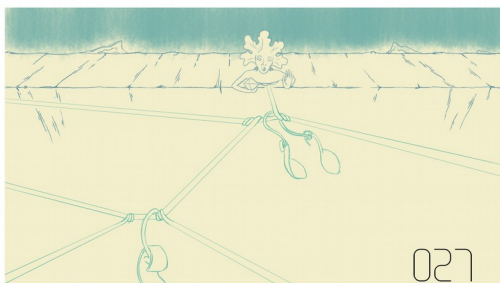
O planeta tem a forma de um anel grosso onde a superfície exterior apresenta depressões em forma de montanhas e a superfície interior é lisa. Fios espalhados são amarrados por várias peças de bilros formando um grande padrão de teia.



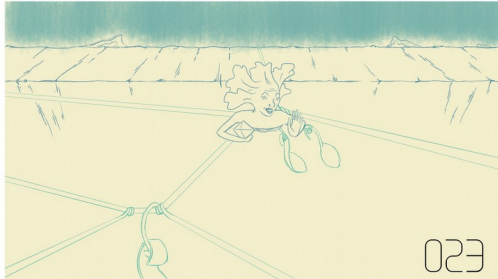
Gaia sai de sua caverna segurando em suas mãos a joia. Ela olha para os lados procurando alguma coisa.



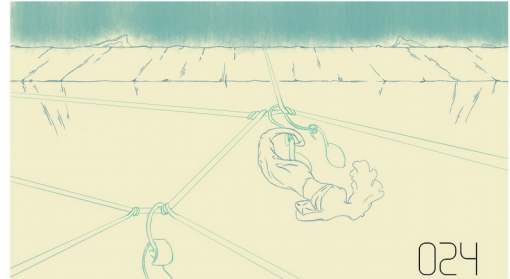
Gaia sai voando e com uma visão aérea, conseguimos ver parte do padrão de teia formada pelas peças de bilros.







023



024



025



026

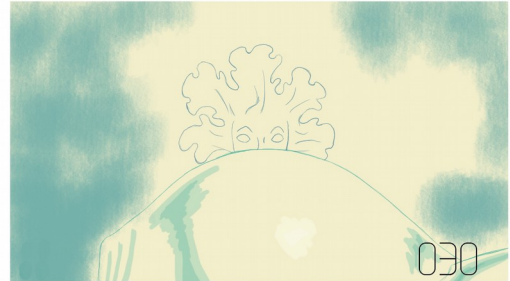


027



028

Gaia chega perto de uma peça e a toca de olhos fechados.







035  
Em dupla exposição, na silhueta do rosto de Gaia, vemos formigas andando.



036  
Gaia solta a peça e faz uma careta (move a cabeça negativamente).

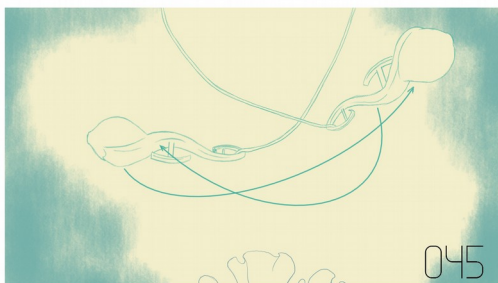


038  
Ela vai em direção a outra peça mas dá meia volta e observa a peça de bilro da formiga e as que estão por perto.





Gaia gesticula com suas mãos e as peças de bilro flutuam no ar seguindo os movimentos dos braços.

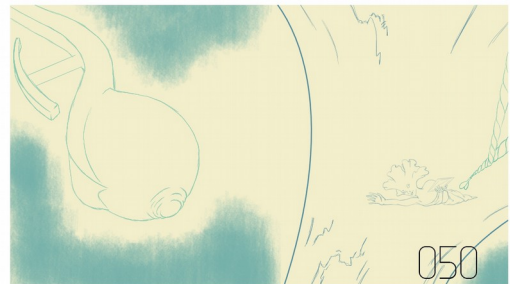
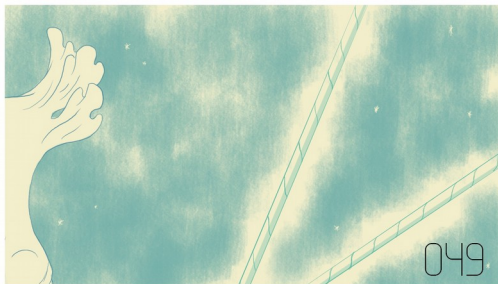


As peças se entrelaçam criando um novo nó entre elas.

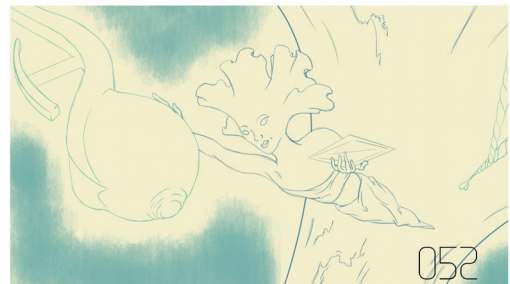
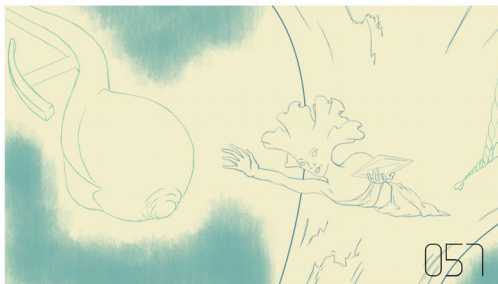




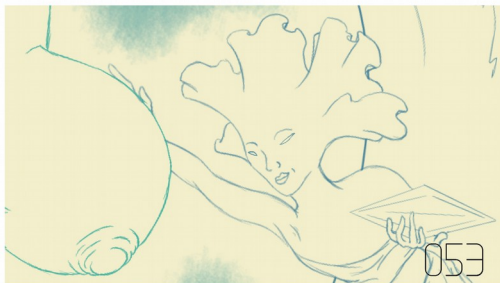
Com um sorriso no rosto, Gaia sai em direção a outra peça.



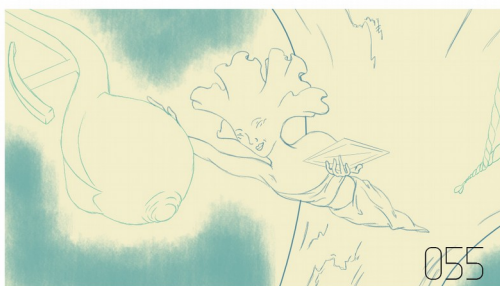
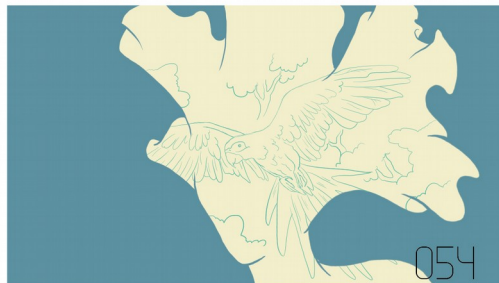
...GAIA, em posse de um martelo e formão, lapida a joia, arrancando pequenos fragmentos.



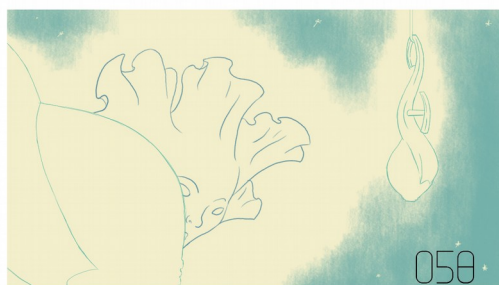
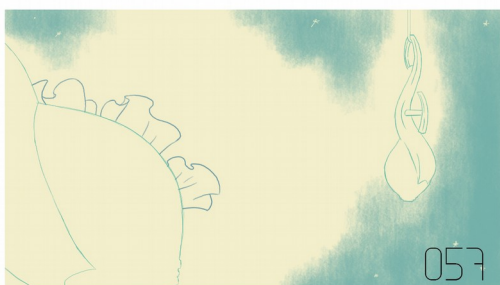
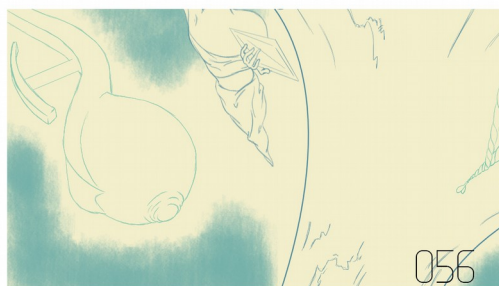
Gaia toca em outra peça...

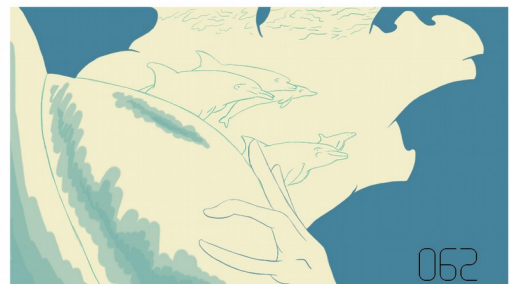
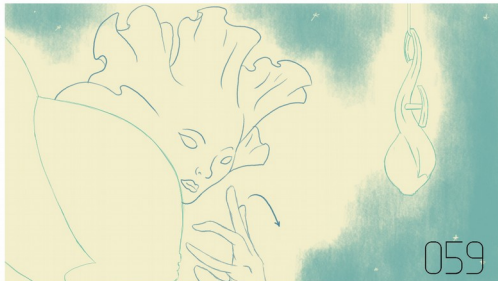


...e vemos, em dupla exposição, na silhueta de seu rosto um papagaio.

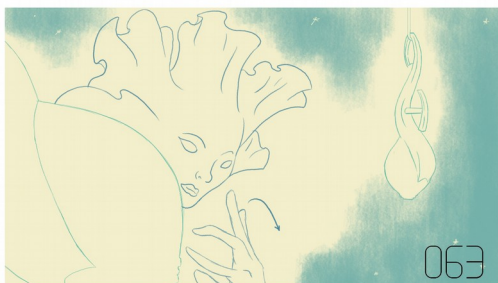


Gaia dá um sorrisinho e parte para outra peça.





Ao tocá-la, vemos golfinhos nadando.



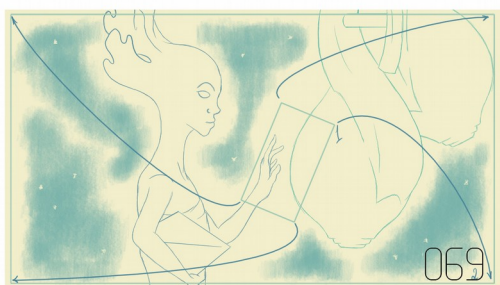
Gaia fica feliz mas indecisa. Gaia olha para outra peça.







Ela alterna sua cabeça para a peça do golfinho e para a outra peça mais ao fundo e por fim, escolhe a peça mais distante.



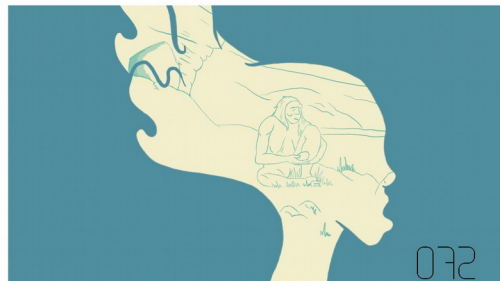
Gaia chega na peça de bilro distante e a toca com seus olhos fechados.



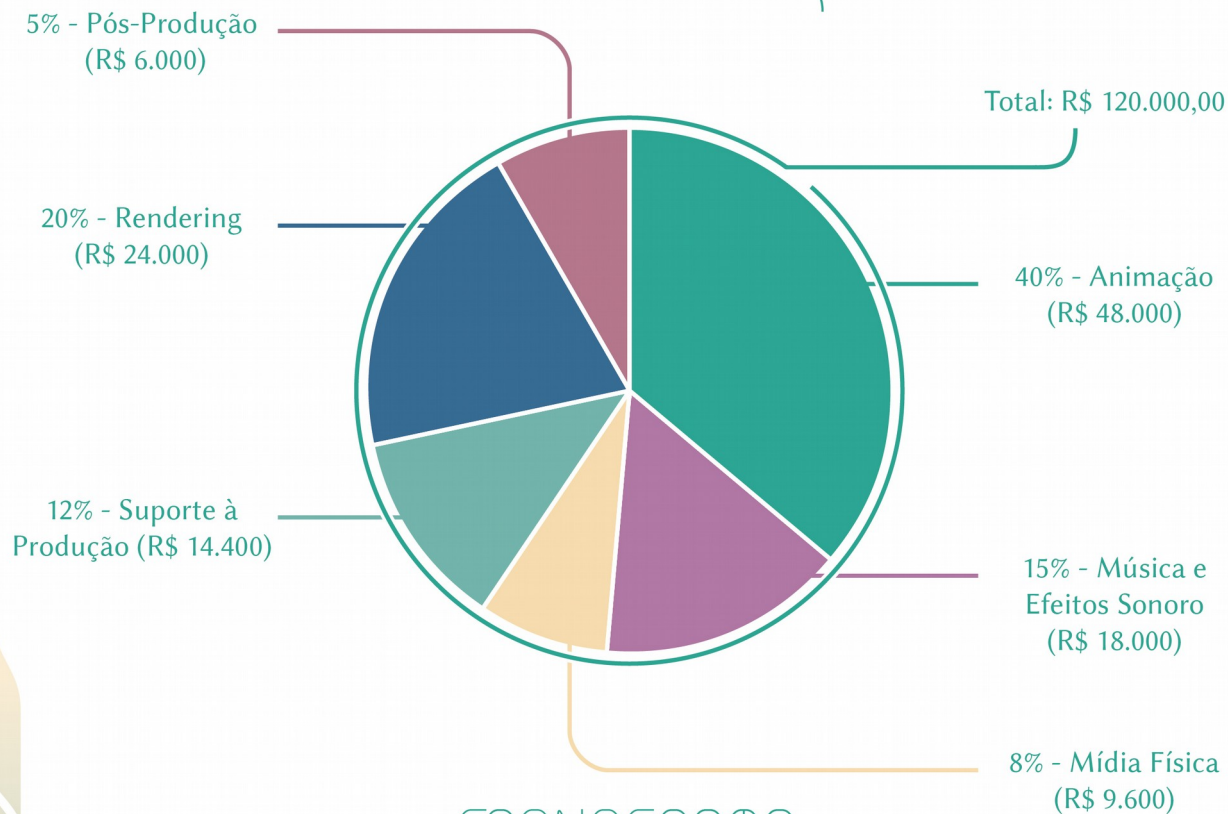




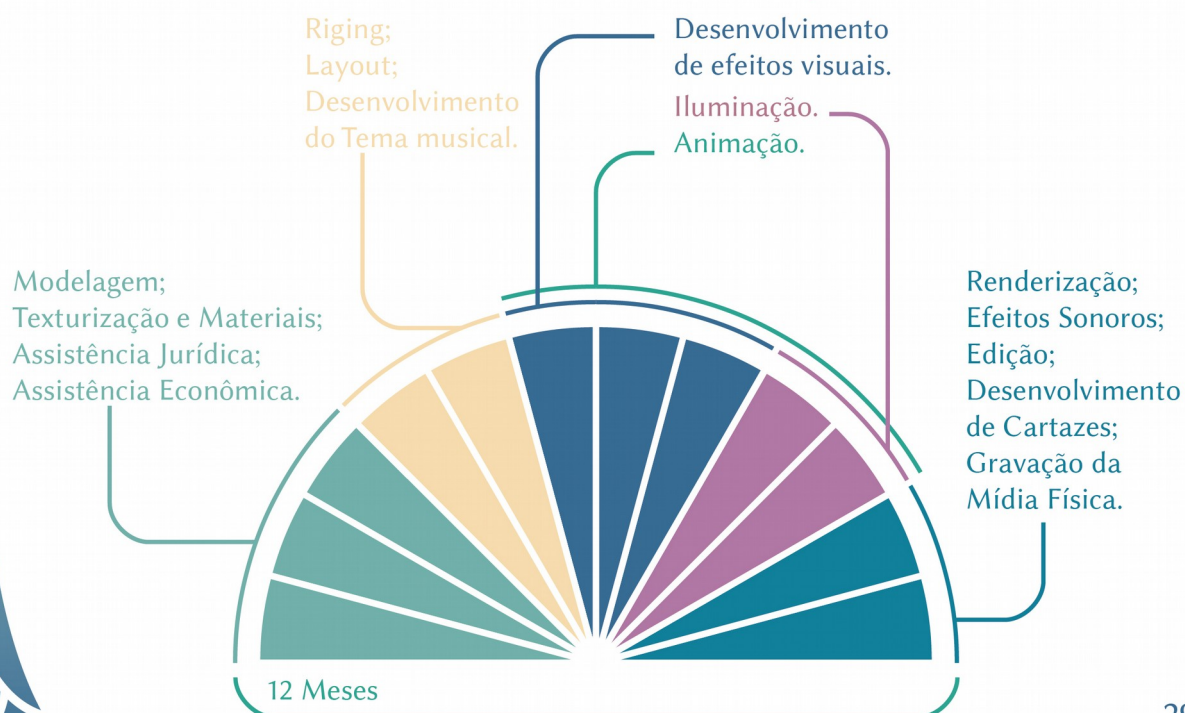
Em dupla exposição, na silhueta do rosto de Gaia, vemos um hominídeo em uma caverna.



## ORÇAMENTO



## CRONOGRAMA



# PLANO DE APLICAÇÃO

## Pré-Produção

Tarefa	Nº de Pessoas	Duração em Meses	Custo	Categoria
Modelagem	1	3	R\$3.512,19	Artistas
Texturização e Materiais	1	3	R\$3.512,19	Artistas
Riging	1	2	R\$2.341,46	Artistas
Layout	1	2	R\$2.341,46	Artistas
Assistência Jurídica	1	3	R\$7.000,00	Suporte à Produção
Assistência Econômica	1	3	R\$7.000,00	Suporte à Produção
Desenvolvimento do Tema musical	1	2	R\$12.000,00	Musica e Efeitos Sonoros

## Produção

Tarefa	Nº de Pessoas	Duração em Meses	Custo	Categoria
Animação	2	5	R\$11.707,30	Artistas
Desenvolvimento de Efeitos Visuais	1	3	R\$3.512,19	Artistas
Iluminação	1	2	R\$2.341,46	Artistas

## Pós-Produção

Tarefa	Nº de Pessoas	Duração em Meses	Custo	Categoria
Renderização	1	1	R\$ 24.000,00	Rendering
Efeitos Sonoros	1	1	R\$6.000,00	Musica e Efeitos Sonoros
Edição	1	1	R\$6.000,00	Pós-Produção
Desenvolvime de Cartazes	1	1	R\$1.170,73	Artistas
Gravação da Mídia Física	1	1	R\$9.600,00	Midia Física